25 AÑOS
1991-2016
¡NUEVA HOBBY CONSOLAS!
Nuevos contenidos • Más páginas • Nuevo diseño
HOBBY
CONSOLAS
Nº 306
¡32 PÁGINAS IMPRESCINDIBLES!
100 CLAVES PARA 2017
Decenas de juegazos, nuevas consolas... ¡Comienza un año apasionante!
ANÁLISIS
THE LAST GUARDIAN
Una aventura llena de magia
SUPER MARIO MAKER 3DS
Hazte un Mario en tu portátil
DEAD RISING 4
Zombis, risas y gore salvaje
AVANCES
YAKUZA 0
FOR HONOR
NARUTO SUNS 4 ROAD TO BORUTO
RETRO
Recreativas con alma de consola
GRATIS
Calendario 2017
CALENDARIO 2017
HOBBY
Nº12
UNCHARTED 4
EL DESENLACE DEL LADRÓN
+ Suplemento
La historia de Hobby Consolas (última entrega)

FINAL FANTASY®
ファイナルファンタジー
TRADING CARD GAME
DISTRIBUCIÓN EXCLUSIVA EN
ESPAÑA Y LATINOAMÉRICA
LAST LEVEL
DISTRIBUCIONES • www.lastlevel.es
SQUARE ENIX PRODUCTS

EDITORIAL

Adiós, 2016... ¡Bienvenido, fascinante 2017!

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Como quien no quiere la cosa, 2016, el año en que hemos celebrado nuestro vigésimo quinto aniversario, se ha escurrido entre los dedos para no volver. Doce meses en los que hemos visto llegar nuevo hardware (Xbox One S, PS VR, PS4 Pro, NES Mini...) y, por supuesto, grandes juegos:, desde *Uncharted 4* a *Pokémon Sol y Luna*, pasando por *FIFA 17*, *Forza Horizon 3*, *Inside*, *NBA 2K17*, *Gears of War 4*, *Final Fantasy XV*... Alguno queda "tan lejos", como *The Witness*, que casi ni parece de este año (aunque lo es). Y, como toca pasar página, hemos buceado en las cifras de ventas para contaros cómo se ha saldado este 2016: los éxitos, los fracasos, la situación actual del mercado...

Y no sólo echamos la vista atrás: miramos también a los fascinantes doce meses que tenemos por delante, al 2017 que está a punto de llegar, y hemos confeccionado un "calendario" con las 100 citas ineludibles del nuevo año. Y, cuando decimos citas, no sólo nos referimos a fechas de lanzamiento de juegos tan esperados como *Horizon*, *Cuphead*, *Scalebound* o *Uncharted: The Lost Legacy*. No, también hemos marcado citas como la presentación oficial de Nintendo Switch, la feria E3, la llegada de Scopio al mercado y otros muchos "momentazos", para que puedas ver, de un vistazo rápido, el apasionante y vertiginoso año que nos espera. Y eso, sin conocer aún muchos de los anuncios sorpresa que veremos en las ferias o, por ejemplo, todos los juegos que acompañarán a Switch en su lanzamiento.

Todo ello, sin olvidar el presente, con los análisis de los últimos lanzamientos de 2016 (*The Last Guardian*, *Dead Rising 4*...) y con las secciones habituales, desde el desbocado humor de El Sensor a Retro Hobby, donde repasamos mitos como los treinta años de *Kid Icarus* o el pequeño "bluf" de los videojuegos holográficos. Tampoco faltan a la cita el último suplemento del aniversario de la revista, ni el último regalo del año: un precioso calendario, de 2017. Sólo me resta daros las gracias por acompañarnos un mes más y desearos que paséis unas felices fiestas jugando... y con vuestros seres queridos. ¡Nos vemos en 2017! ■

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN

DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

La realidad superó a la ficción en 2016. En el balance de fin de año lo que más llama la atención es que por fin han salido dos juegos "perdidos": *Last Guardian* y *Final Fantasy XV*. Se ha lanzado la VR para todos los públicos y se anunció *Red Dead Redemption 2*... Sólo nos ha faltado *Half Life 3*.

david@axelspringer.es
@DMHobby

DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Mi análisis de *Dead Rising 4* de este número me ha hecho reflexionar sobre lo complicado que es diseñar un juego que deba equilibrar humor, dificultad y una exploración placentera. Lo único claro es que, con un protagonista carismático como Frank West, la experiencia "entra" mejor. ¡Feliz 2017!

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

RAFAEL AZNAR
Colaborador

Se va un año que a mí me ha parecido sensacional en cuanto a juegos, y 2017 pinta aún mejor. Me va a faltar tiempo para jugar a *Red Dead Redemption 2*, *Yakuza 0* y *Kiwami*, *Resident Evil 7*, *Horizon*, *Sonic Mania*, *Zelda*, *NieR Automata*, *Mass Effect Andromeda*, *Scalebound*, *Project CARS 2*... y Switch, en la que confío ciegamente.

@Rafaikkonen

BORJA ABADÍE
Colaborador

Se acaba el año 2016 y parece que las cosas siguen siendo muy parecidas a otros años. La realidad virtual no se ha convertido, ni de lejos, en el estándar de la industria y yo, al menos, me alegro. Parece que lo importante siguen siendo los juegos, y creo que, en eso, sí que ha sido un gran año para los usuarios.

@BorjaAbadie

ROBERTO RUIZ
Colaborador

Tras cuatro años, se acerca el fin de ciclo de la incomprendida Wii U. Nunca olvidaré los buenos momentos que he pasado con ella y, de hecho, aún me quedan muchos juegazos por jugar. Y es que, por mucho que digan, Wii U tiene un gran catálogo, con juegos que permanecerán para siempre en el legado de Nintendo.

@Roberto_JRA

Política de protección de datos: ***http://www.axelspringer.es/protecciondatos***

SUMARIO Nº 306

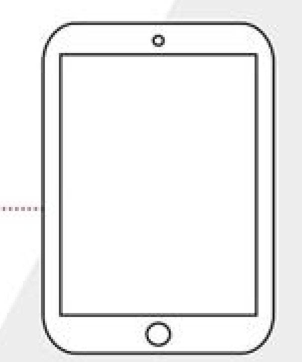
38 REPORTAJE

100 JUEGOS Y CITAS INELUDIBLES DE 2017

Hemos preparado un calendario con todos los hitos del próximo año, para que no se os pase ninguno por alto

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
plus.google.com/+HobbyConsolasOficial
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN **FORMATO DIGITAL**

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**

76 ANÁLISIS

THE LAST GUARDIAN

Fumito Ueda vuelve a emocionarnos con un juego que es digno sucesor de *ICO* y *Shadow of the Colossus*

94 REPORTAJE

MÁQUINAS RECREATIVAS CON ALMA DE CONSOLA

Recuperamos del olvido un puñado de "muebles" que, en su interior, albergaban más que meros circuitos

110 AVANCE

YAKUZA 0

La mafia japonesa, a por otro intento de conquistar el Oeste

70 REPORTAJE

¿QUÉ PASA CON LAS VENTAS DE LOS JUEGOS?

Repasamos cómo ha discurrido el mercado este año, analizando las cifras y poniéndolas en perspectiva

SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS

ozio.axelspringer.es /hobbyconsolas

12 NÚMEROS por solo 39€

Y DE REGALO GUÍA OFICIAL FINAL FANTASY XV

Acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Más

PRIMEROS DATOS / PLAYSTATION 4

The Last of Us Part II ya es real

PlayStation Experience cierra sus puertas dejando una gran batería de anuncios y la confirmación de que la secuela de *TLOU* ya está en desarrollo...

Con la boca abierta. Así nos quedamos cuando Naughty Dog cerró la conferencia "PlayStation Experience" con un imponente teaser tráiler de *The Last of Us Part II*, la continuación de la obra maestra de 2013. Antes de nada, tenemos que avisaros que *The Last of Us Part II* va para largo, ya que su desarrollo está en una fase muy temprana, pero ya se han confirmado los primeros detalles.

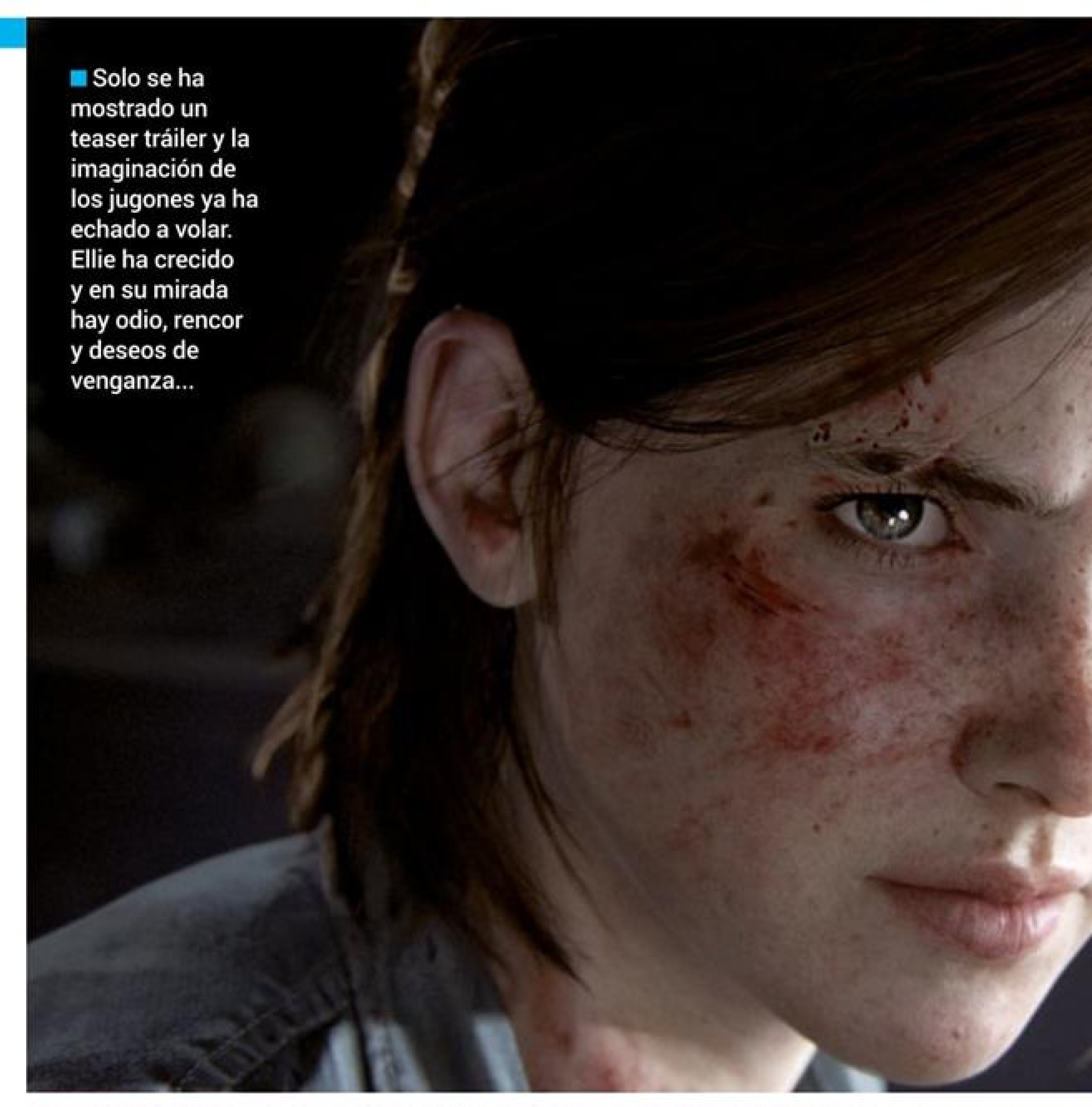
La acción transcurrirá cinco años después de lo sucedido en el primer videojuego. Encarnaremos a una Ellie, ya con 19 años, que en el tráiler se muestra más adulta y endurecida, tocando la guitarra y cantando el tema *Through the Valley*, mientras la cámara nos va mostrando un reguero de cuerpos... hasta que una toma muestra la llegada de Joel. Sí, Ellie y Joel volverán a estar juntos... aunque Ellie será la protagonista. El breve diálogo entre ambos deja entrever que será de una historia de pérdida y venganza. Ambos volverán a ser interpretados por Troy Baker y Ashley Johnson , pero sus rostros serán mucho más expresivos gracias a la nueva tecnología que utilizará el juego.

El director volverá a ser Neil Druckmann (en solitario, porque su compañero Bruce Straley se ha tomado unas vacaciones). Druckmann, que contará con la ayuda de Halley Gross (guionista de algunos episodios de *Westworld*), ha declarado que, si *The Last of Us* era una historia de amor, *Part II* será una historia de odio (algo que se ve en la mirada de Ellie). Gustavo Santaolalla, el compositor de la BSO del primer juego, también repetirá su papel en la secuela. La espera será larga, pero al menos sabemos que *The Last of Us Part II* existe...

WEB Consolero1

"Es épico. Que ambientación y qué pedazo de iP. Lo malo va a ser la larga espera, pero si es la mitad de bueno que el primero... merecerá la pena."

"PART II" YA SE UTILIZÓ ANTES, EN *EL PADRINO*. ¿ESTAREMOS ANTE UNA NUEVA OBRA MAESTRA?



Solo se ha mostrado un teaser tráiler y la imaginación de los jugones ya ha echado a volar. Ellie ha crecido y en su mirada hay odio, rencor y deseos de venganza...

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC - SWITCH

El zoológico de Yooka-Laylee tiene fecha de apertura

La gran esperanza para el género de los plataformas en 3D, sucesora de *Banjo-Kazooie*, saldrá el 11 de abril. La versión de Wii U se queda por el camino y salta a Switch.

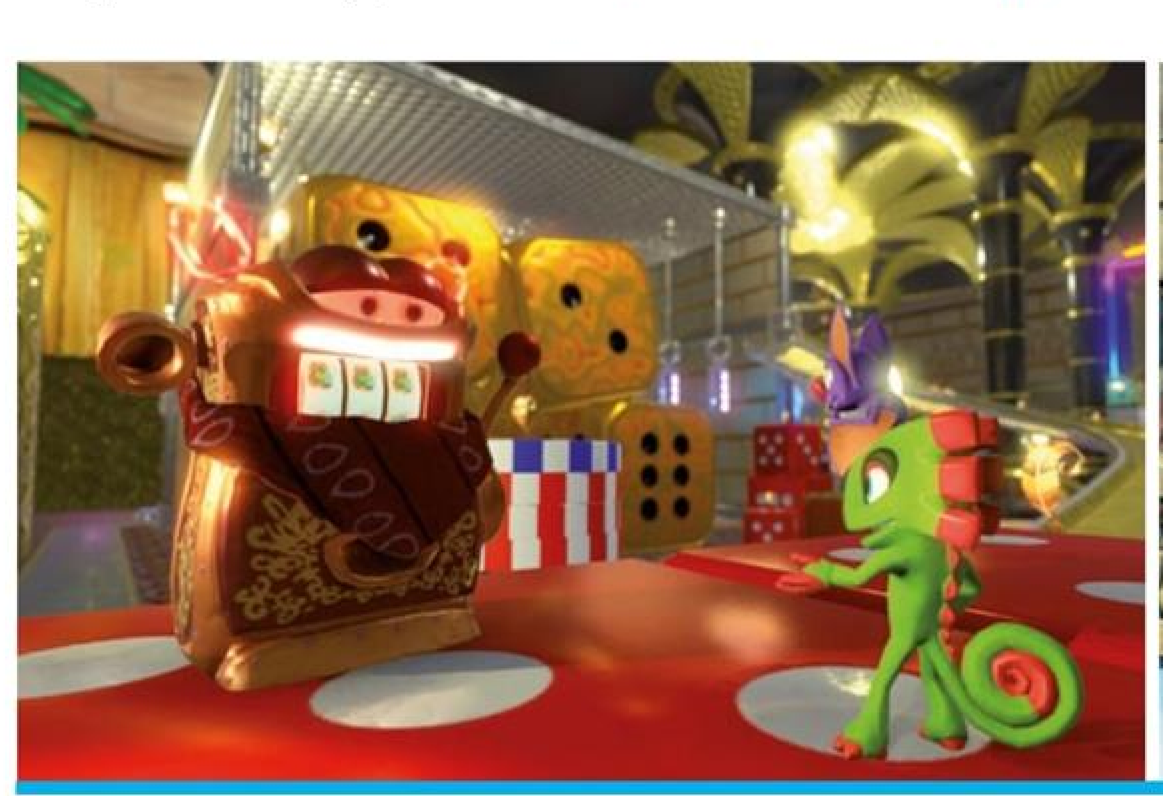
Uno de los juegos más esperados para 2017 es *Yooka-Laylee*, que pretende ser un nuevo referente para el género de los plataformas en 3D, muy en retroceso en los últimos años. Será el 11 de abril cuando podamos disfrutar de él, a un precio reducido de 40 euros. El título arrasó en su campaña de financiación en Kickstarter, y no es de extrañar, pues, a una estética cuidada, a dos protagonistas con carisma y a un colorido mundo abierto, se suma el hecho de que está desarrollado por Playtonic Games, una compañía formada por antiguos miembros de Rare, y no unos cualquiera, sino los que fueron máximos responsables de *Banjo-Kazooie*.

Aunque la IP es nueva, lo cierto es que *Yooka-Laylee* tendrá un planteamiento calcado al del mítico juego de Nintendo 64. Si en 1998 manejamos a un oso y a un pájaro, esta vez encarnaremos a un camaleón y a un murciélago, en enormes escenarios abiertos que se desbloquearán acumulando unas piezas doradas. ¿Os suena? Sus habilidades también serán familiares, como las de volar, rodar o transformarse, y habrá otras nuevas, como usar la lengua de Yooka de gancho. El objetivo de este dúo dinámico será detener a una corporación que quiere robar todos los libros del mundo.

Como estaba previsto, el juego llegará a PS4, Xbox One y PC, pero no así a Wii U, cuya versión ha sido cancelada "por dificultades técnicas", para disgusto de los usuarios de la consola que pudieran contribuir a su financiación. Como mal menor, Playtonic ha dicho que ya trabaja en una versión para Switch, aunque ésa aún no tiene fecha.

WEB master

“Por más que nos pese a los que tenemos una Wii U, es totalmente lógico que la compañía apueste por Switch para evitar tener pérdidas económicas.”



YOOKA-LAYLEE TENDRÁ UN PLANTEAMIENTO CALCADO AL DE BANJO-KAZOOIE, EL MÍTICO JUEGO DE NINTENDO 64

3

NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE

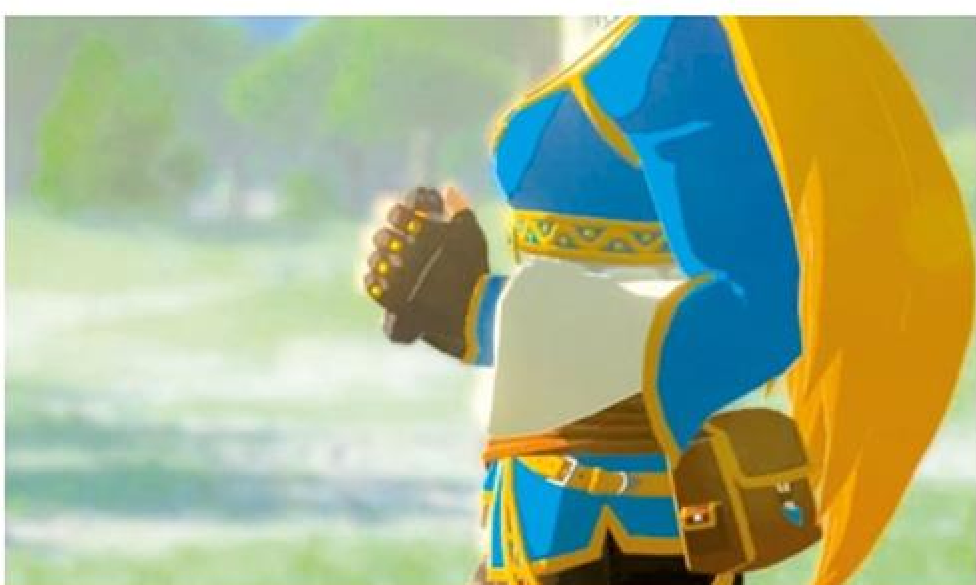
Plan de actualizaciones gratuitas para Final Fantasy XV

Square Enix ha definido la hoja de ruta de actualizaciones que recibirá su nuevo J-RPG en los próximos meses.

Parecía que nunca llegaría, pero *Final Fantasy XV* está, al fin, entre nosotros. Puede que muchos ya os lo hayáis pasado y os estéis preguntando... ¿Y ahora qué? Bien, Square Enix ha detallado el plan de actualizaciones gratuitas a corto, medio y largo plazo. Lo primero que la compañía quiere mejorar es la jugabilidad del capítulo 13, por lo que se aumentarán algunos poderes (como los del anillo mágico). No se han compartido más detalles, pero es una actualización que llegará pronto. A medio plazo, se incluirán nuevas escenas de vídeo para explicar mejor algunos sucesos, algo necesario en ciertos pasajes. A largo plazo, la intención del estudio es la de permitirle al usuario controlar a otros personajes del juego. Además, ya hay un modo "Nuevo juego", para poder reempezar la aventura con todas las habilidades acumuladas. Aparte, se pretende añadir subtítulos más grandes y eventos de cacería por tiempo limitado. Todo este contenido está al margen de los DLC de pago, que nos permitirán manejar a Gladiolus, Ignis y Prompto. Por ahora, se sabe que el de Gladio nos llevará a una zona nueva y contará con un enemigo clásico de la saga. ■

4

El nuevo trailer de *Breath of the Wild* ha revelado el aspecto de algunos pueblos, nuevos personajes, combate a caballo... y mucho más.



¿Quién será esta misteriosa mujer? La ropa que utiliza se parece muchísimo a la de Link y el secreto parece que Nintendo lo guardará unas semanas más. ¿Será Zelda o la rumoreada Linkle?

NUEVOS DATOS | WII U - SWITCH

Nuevo vistazo a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*

Nintendo ha mostrado, y por partida doble, el esperado *Breath of the Wild*, tanto en forma de nuevo trailer como una breve demo en Switch...

Nintendo ha querido dar un último campanazo antes de que acabe 2016, mostrando de nuevo el deseado *Breath of the Wild*, la entrega llamada a redefinir el concepto jugable de la saga (mundo abierto que podremos explorar con libertad, nuevas mecánicas como escalar o cocinar, barra de resistencia que limitará nuestras acciones...). Así, en los premios TGA 2016 se mostró un gameplay de la versión de Wii U en el que, de nuevo, pudimos comprobar que el combate no será sencillo y que tendremos que llevar comida en el inventario para curarnos. También, que los enemigos pulularán por el mundo y nosotros podremos decidir si los atacamos o los evitamos... Además, también se mostró un nuevo trailer de 90 segundos, en el que se vieron por primera vez algunos pueblos, nuevos NPC o la silueta de mujer con unos ropajes idénticos a los de Link... ¿Será Linkle?

Unos días más tarde, en el show televisivo de Jimmy Fallon, Nintendo mostró por primera vez la versión de Switch (y la consola, claro). Reggie Films-Aime, presidente de Nintendo America, mostró la rapidez con la que podremos pasar de jugar en la tele a la pantalla de la portátil, aunque no confirmó cuando saldrá. Quizá el 13 de enero, en la presentación de Switch, al fin lo confirmen...

WEB Linksen

“Si no es capaz de causar un mayor impacto en el público que el que causó Ocarina of Time en su día, no tengo ni idea de cómo progresará la industria.”

KROSMASTER
Collection
KROSMASTER
ARENA 2.0
WARNING:
CHOKING HAZARD
- Small parts.
DISTRIBUCIÓN EXCLUSIVA EN
ESPAÑA Y LATINOAMÉRICA
LAST LEVEL
DISTRIBUCIONES • www.lastlevel.es
¡DISPONIBLE EN TU TIENDA HABITUAL!

5

NUEVOS DATOS / MÓVILES

Sony anuncia juegos de PlayStation para dispositivos móviles

El boom de *Pokémon Go!* y *Super Mario Run* deja claro que los smartphones son un mercado que hay que considerar.

Super Mario Run lleva un par de semanas entre nosotros y es el vivo reflejo de una de las tendencias actuales: cada vez más, las compañías "tradicionales" de videojuegos fijan sus ojos en el mercado de los dispositivos móviles. Tras los fracasos del pasado, como PS Mobile, la nueva división de juegos para móvil de Sony, bautizada ForwardWorks, ya ha desvelado cómo será su nuevo asalto a este mercado. Concretamente, prepara diez juegos basados en licencias clásicas de PlayStation (de PSOne y Vita, sobre todo), adaptadas a iOS y Android. Entre ellas, habrá de todo, desde títulos basados en *Parappa the Rapper* (que también llegará a PS4) a arcades deportivos como *Everybody's Golf* (que se lanzará en Japón en verano), pasando por los "reinicios" de sagas clásicas del RPG, como *Arc the Lad* o *Wild Arms*. El catálogo lo completarán *What Did I Do to Deserve This!* o *My Summer Vacation*, e incluso hay compañías, como Square Enix, que quieren aprovechar esta iniciativa con algunos de sus juegos, como *Yomawari* o *Disgaea*. Por ahora, estos planes son sólo para Japón, así que habrá que esperar para ver qué pasa con Occidente. ■

Las cifras del mes

1,5 millones de copias vendidas de **Shovel Knight** desde su lanzamiento

300 **juegos de Xbox 360** ya son compatibles con Xbox One, doce meses después de llegar la retrocompatibilidad

319.000 **Famicom Mini vendidas** en Japón, en los primeros días. ¡Un auténtico éxito!

63% de norteamericanos no conocen, aún, la **realidad virtual**

50 **millones de PS4** vendidas en tres años, junto con 369,9 millones de juegos para la consola

4.000.000 de copias son las que Capcom espera que venda **Resident Evil 7** en su lanzamiento...

El estreno de **Final Fantasy XV** en Japón hace que **PS4** mejore sus ventas un **227%**

Según Studio Wildcard, los creadores de *ARK*, **PS4 Pro equivale** a tener un PC de **900€**

¿Quieres hacer videojuegos?

Ofrecemos:

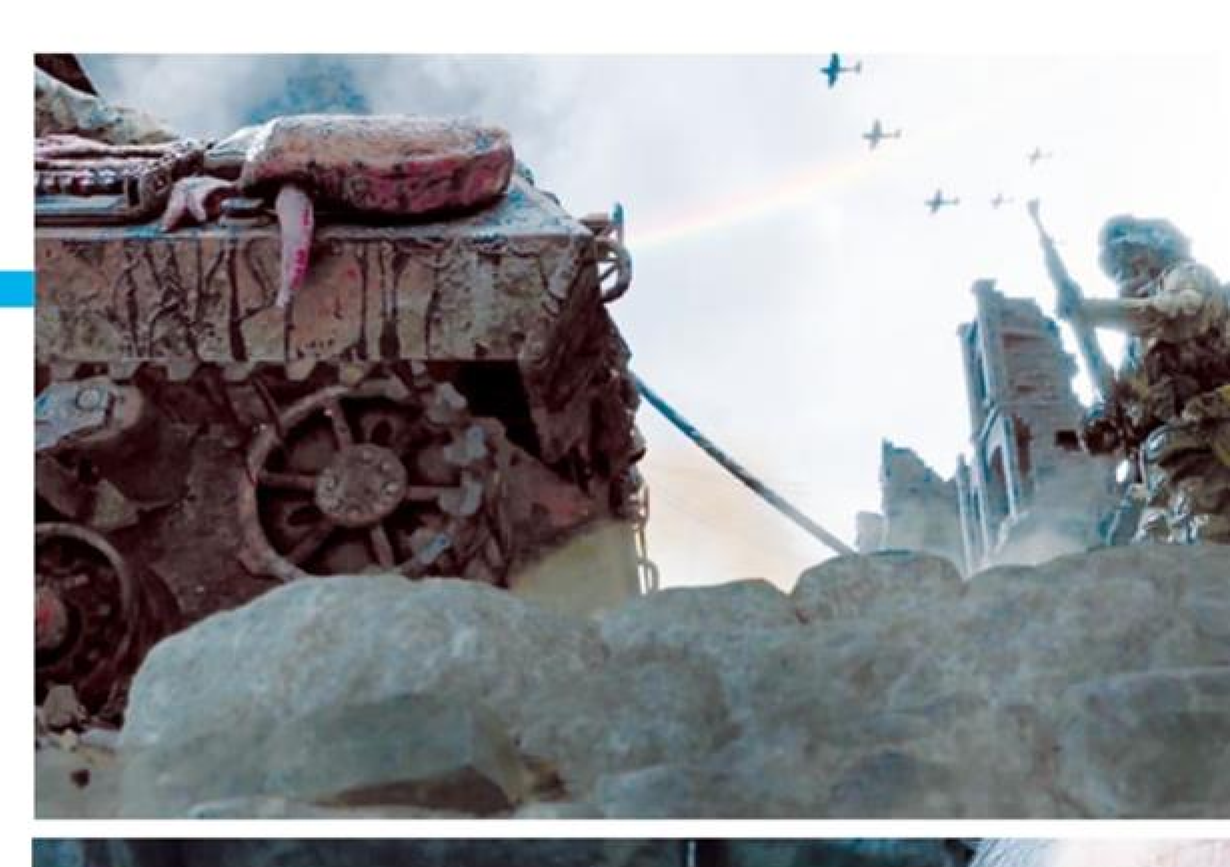
- Grado en Ingeniería informática en Simulación Interactiva en Tiempo Real
- Grado en Bellas Artes en Arte Digital y Animación

Más de **25 años** formando ingenieros de software y artistas para la **industria del videojuego**. Nuestros graduados han sido contratados en más de **300 empresas del sector**. Trabajando en más de **1000 títulos comerciales**.

*Imágenes de los trabajos de los alumnos de 3er curso

Para más información:
digipen.es/start-your-adventure

DigiPen Europe Bilbao
Virgen del Puerto 34, Edificio A
48508 Zierbena, Bizkaia
Phone: 946 365 163
Email: *info.es@digipen.es*



NUEVOS DATOS / PLAYSTATION 4

Death Stranding, la nueva locura de Hideo Kojima

Liberado de las ataduras del pasado, Kojima ha mostrado un nuevo tráiler de su próximo juego para PS4. Es, en dos palabras, espectacular y confuso.

Hideo Kojima asistió a la gala de The Game Awards para recoger el premio a "Icono de la industria" y, además, aprovechó para mostrar un nuevo e impresionante tráiler de *Death Stranding*, el juego que presentó en el E3 de este año. Las imágenes que acompañan esta noticia corresponden al último tráiler y, aunque se han podido ver bastantes cosas, seguimos igual de perdidos que con el anterior. Lo nuevo del creador japonés parece una locura extraída de su inescrutable mente, pero, pese a todo, sí hay algunos datos que podemos confirmar.

Lo primero es algo que el propio Kojima aclaró en la PlayStation Experience, y es que el tráiler estaba corriendo en tiempo real en una PlayStation 4 Pro (es decir, no era un vídeo CGI). Además, el motor que utiliza el juego se llama Decima y es una versión modificada de la tecnología que Guerrilla Games ha creado para *Horizon: Zero Dawn*. Además, se podrá exprimir al máximo la máquina gracias a la colaboración entre Kojima Productions y Mark Cerny, arquitecto de PS4. Si hablamos del argumento del juego, parece que los agujeros negros y los viajes en el tiempo serán la clave. Si os fijáis, los soldados de las imágenes corresponden a épocas distintas. Además, en los dos tráilers, hemos podido ver bebés (¿será el mismo?), por lo que parece que éstos tendrán bastante importancia (si queréis ver algo curioso, reproducid el tráiler del E3 y este nuevo a la vez y veréis que, en el mismo instante en el que el niño del primer tráiler desaparece, aparece otro bebé en la cápsula que lleva Guillermo del Toro).

Hablando de Del Toro, sí, estará presente de alguna forma en el juego, pero los protagonistas confirmados por el momento son Norman Reedus (*The Walking Dead*) y Mads Mikkelsen (*Dr. Strange*). Sigue habiendo muchas incógnitas, como, por ejemplo, qué son esos tentáculos de los tanques o el fluido negro que también vimos en el primer tráiler. El juego va para largo, así que tendremos tiempo de seguir descubriendo lo nuevo de Hideo Kojima, gota a gota.

WEB kraton69

“Muy "heavy" el tráiler. Me ha puesto los pelos de punta. Increíble. A ver qué sale de todo esto, pero pinta muy, muy, muy bien.”

LO NUEVO DE KOJIMA PUEDE SER UNA AUTÉNTICA LOCURA. ESO SÍ, FALTA MUCHO PARA PODER CATARLO

El modelado de los personajes promete ser demencial, gracias al uso del motor Decima, que está basado en la tecnología que utiliza Guerrilla Games para *Horizon: Zero Dawn.*

El tráiler está repleto de simbolismo. Las marcas que tiene este muñeco se corresponden con las de Norman Reedus en el primer tráiler.

Los soldados tienen uniformes y armamento de épocas diferentes y, por si no os habíais fijado, son esqueletos. ¿Cómo os quedáis?

«Doom 4 se canceló porque era más un Call of Duty que un Doom»

Kevin Cloud - Diseñador de Bethesda

«Mostrarle a la gente las bondades de la resolución 4K y el HDR cuando no se ven las cosas ni en 4K ni en HDR es muy difícil»

Albert Penello - Product Management de Microsoft

«No presentaremos ningún videojuego hasta que esté próximo su lanzamiento»

Thomas Puha - Responsable de comunicación de Remedy

«Estoy seguro de que Ace Combat 7 te encantará si te gustaron el 4 y el 5»

Kazutoki Kono - Productor de Ace Combat 7

Las frases del mes

«Nintendo Switch es algo totalmente único: creo que va a crear su propio mercado»

Shuhei Yoshida - Presidente de Sony Worldwide Studios

«Cuando diseñamos Scorpio, pensamos en un equilibrio entre lo tecnológico y un buen precio»

Phil Spencer - Jefe de Xbox

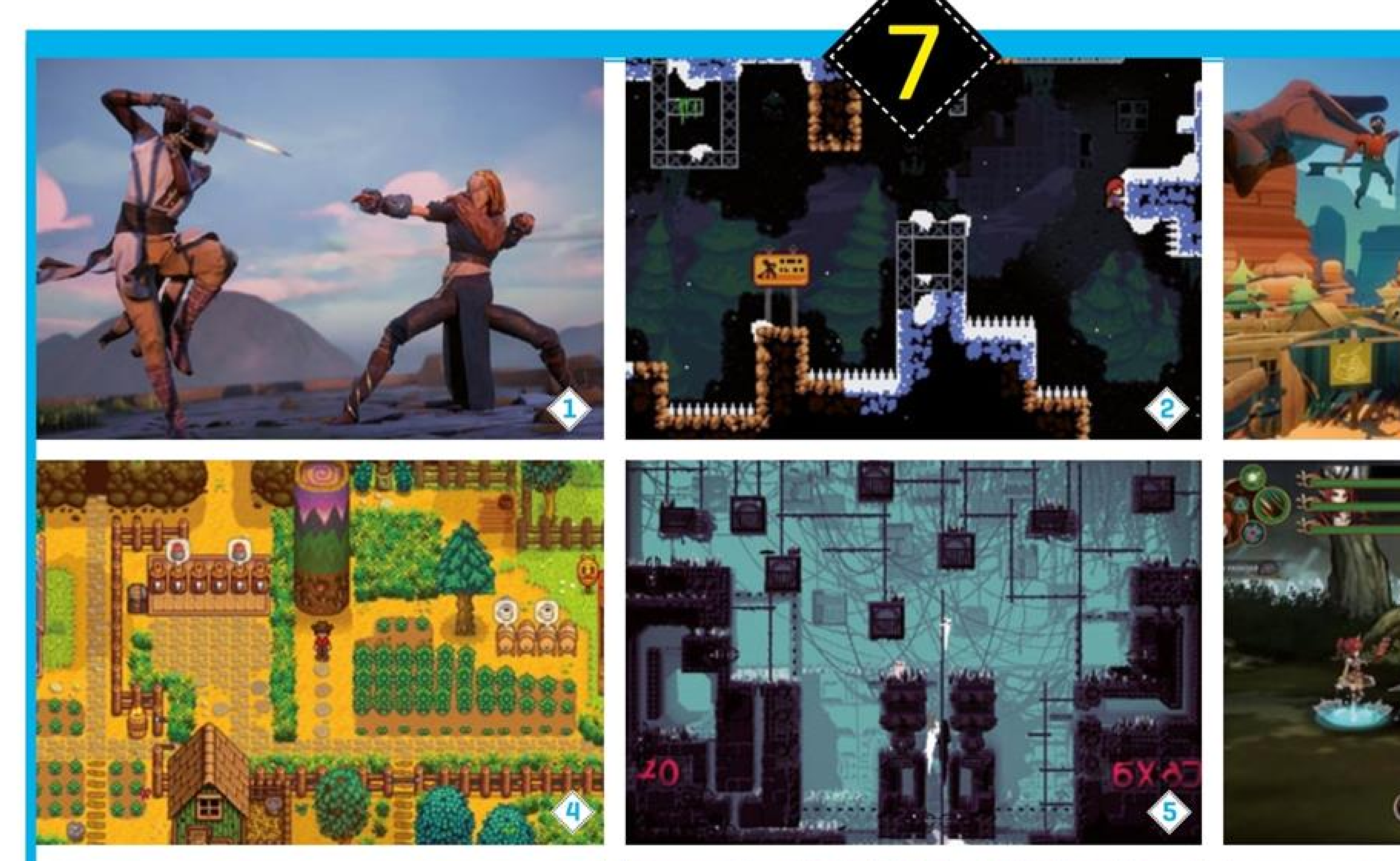
«Nuestro nuevo juego tendrá el ADN Criterion: explosiones, velocidad y persecuciones»

James Svensson - Productor en Criterion

«Me gustaría dar noticias de God of War, pero estamos centrados en hacer un juego asombroso»

Cory Barlog - Director de God of War

7



■ En la PlayStation Experience, pudimos ver un montón de juegos indies de lo más llamativos.

NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE

Una nueva horda de "indies" de calidad llega a consolas

De todas las temáticas y para todos los gustos: comienza a llegar a consolas una nueva oleada de indies con muy buen acabado.

Al margen de los grandes anuncios, la PlayStation Experience de hace unas semanas les concedió a los juegos independientes, alias "indies", una buena cuota de protagonismo.

Hemos recopilado algunos de los títulos que más llamaron la atención y comenzaremos hablando de *Absolver* **(1)**, el videojuego de combate creado por antiguos miembros de Ubisoft y que publicará Devolver Digital (los mismos de *Hotline Miami*). El videojuego se centrará en los combates y la cámara reflejará la crudeza de cada golpe. Por otro lado, tenemos *Celeste* **(2)**, un plataformas para un jugador que llega de la mano de los responsables de *Towerfall: Ascension*. También encontramos *Dino Frontier* **(3)**, un videojuego de gestión para PS VR en el que convivirán vaqueros y dinosaurios. *Stardew Valley* **(4)** es otra pequeña joya que se dejó ver y que ya está disponible en PS4 y Xbox One. En Steam, tiene un 10 de 10 de entre más de 43.000 valoraciones, que se dice pronto.

Por otro lado, tenemos *Rain World* **(5)**, un juego de plataformas con una estética muy especial, en el que cualquier cosa podrá matarnos. *Fallen Legion* **(6)** es un juego de rol y acción con una estética 2D y un sistema de combate muy dinámico. Si queréis disparos, *Strafe* **(7)** es vuestro juego. Se trata de un shooter en primera persona en el que todo tendrá una estética pixelada que hará el juego muy atractivo. Habrá treinta armas y la acción será frenética. *Way of the Passive Fist* **(8)** es un juego de lucha 2D muy especial, ya que no podremos atacar, sino sólo esquivar y desviar los ataques enemigos. El objetivo es cansar al rival y darle el golpe de gracia. Por otro lado, vimos *Vane* **(9)**, un videojuego que se presentó antes del regreso de *The Last Guardian* y que, precisamente, busca emocionar al jugador, gracias a un apartado audiovisual muy potente y a un fuerte componente sentimental.

Excepto *Stardew Valley*, que ya está disponible, el resto de juegos llegarán a PS4 en algún momento de 2017. Hay que ir empezando a priorizar entre tanto lanzamiento para el año que viene. ■

Tú eliges a los mejores

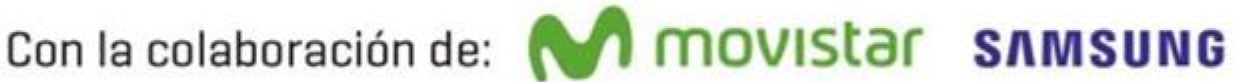
HOBBY PREMIOS 2016

Tienes el poder en tu mano
Tus votos van a decidir qué juegos y consolas merecen ser Los Mejores de 2016

Vota y podrás ganar la consola que elijas... ¡y este monitor curvo!

Monitor Samsung Serie GFG60 27 pulgadas

Entra en: www.hobbyconsolas.com/losmejores-2016
y vota antes del 23 de enero de 2017

Con la colaboración de:


Pulsa Start

ESPERANDO AL 2017 CON LA MIRADA DE UN NIÑO

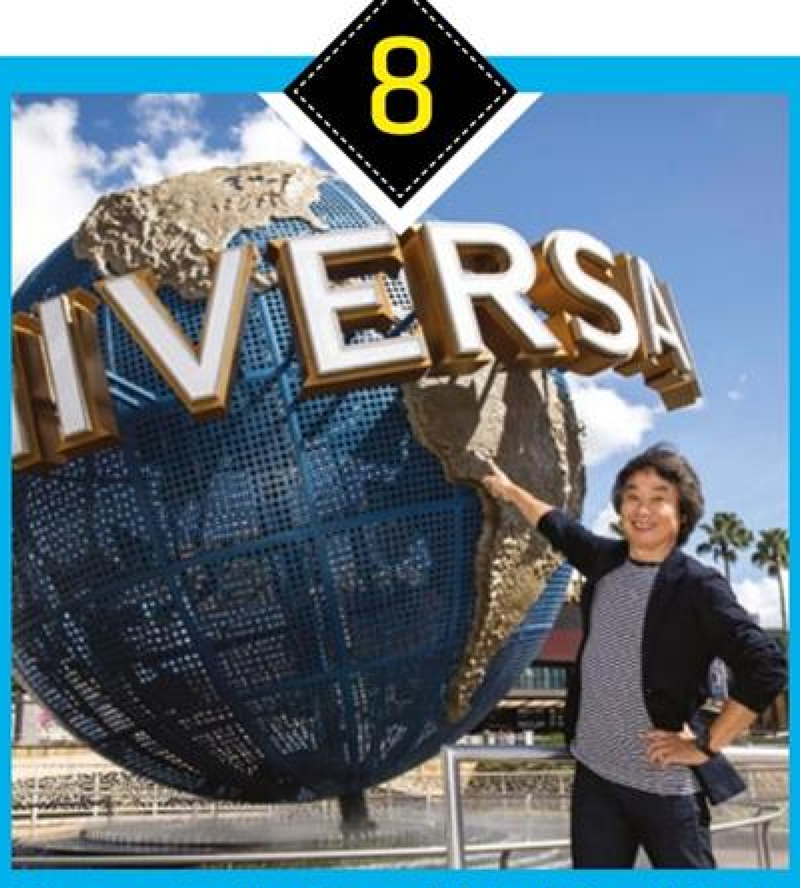
Llevo media vida escuchando que según te vas haciendo mayor, los años, las vivencias, la experiencia, las penurias y la monotonía van ahogando, poquito a poquito, al niño que llevamos dentro. Que ya no nos emociona ni nos sorprende lo mismo, ni en la misma medida. Que cada vez es más difícil encontrar algo con lo que ilusionarse. Que aquello que amabas lo acabarás aborreciendo. Pero, como en toda mentira, en esas frases hay un poso de verdad, y es cierto: cada vez me es más frecuente pensar que esto ya lo he visto, vivido, leído o escuchado. Pero, paralelamente, también es cierto que las pequeñas sorpresas con las que se va topando uno saben mejor. Como llegar a un Oasis en mitad del desierto. En este sentido, y entrando ya en materia jugable, parece que 2017 va a venir cargadito de emociones. No os voy a ocultar que desde comienzos de diciembre, tengo un enorme cosquilleo en la tripa. Uno que no sentía desde hace mucho tiempo. Un "hormigueo" que es el reflejo de un nerviosismo inocente, ilógico y, sin herir sensibilidades, hasta infantil, ante algunas de las cosas que nos esperan en 2017... año que promete ser intenso desde sus primeros compases. Y es que, sólo en enero, voy a poder tomar contacto con dos de los lanzamientos que, con más ansia y deseo, espero. El primero tendrá lugar el 13 de enero, en la presentación de Nintendo Switch, donde podremos probar la consola y sus primeros juegos en primicia. Sólo esa estampa, el simple hecho de verme con la consola entre las manos saboreando *Breath of the Wild*, sencillamente, me pone "nervioso". Un nerviosismo semejante al de la noche del 5 de enero, ante lo inesperado, la sorpresa, lo nuevo, lo que nos saca de lo cotidiano. Al mismo nivel está el otro gran momento de enero, el lanzamiento de *Resident Evil VII*, del que llevaremos el análisis en el próximo número. Hacía tiempo que, de nuevo, no tenía unas ganas tan intensas, obsesivas y al mismo tiempo encontradas (¡¿tendré "huevos" para jugarlo con PS VR?!) de sumergirme en un juego de terror. Sólo recuerdo haber tenido esa sensación "de necesidad" con el primer *Silent Hill*, cuando llegó al mercado americano por la puerta de atrás y lo pude probar antes de llegarnos censurado.

Y esto, amigos, sólo en las primeras tres primeras semanas del año. Prefiero no pensar en lo que vendrá detrás y disfrutar de esa "desazón", de esa inquietud, de ese deseo que cada vez parece más complicado despertar por parte de una industria anclada en la repetición de ideas y esquemas. Quizá, también quiera regocijarme en ese "ardor" para recordarme lo equivocada que estaba la persona que, hace 18 años, me dijo que algún día me cansaría de este mundillo: 18 años después sigo con esa mirada de crío, aunque sea más dura y envejecida. ■

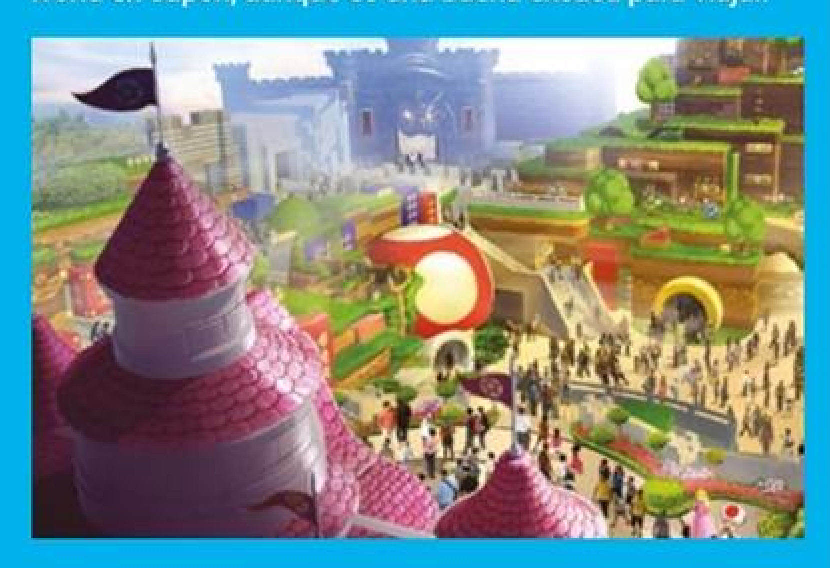
NINTENDO SWITCH

> *"Tengo un "hormigueo" en la tripa, que es el reflejo de un nerviosismo inocente, ilógico y casi infantil, por lo que nos espera en 2017..."*

8



■ De momento, sólo podremos disfrutar de Super Nintendo World en Japón, aunque es una buena excusa para viajar.



NUEVOS DATOS / ■ NINTENDO

La magia de Nintendo se hace tangible

La Gran N tendrá un parque temático en Osaka, en 2020.

Nintendo acaba de anunciar que tendrá su propia área dentro del parque temático que Universal Studios en Japón. Ubicado en Osaka, este centro de ocio ya ha hecho algo similar con Harry Potter, lo que da cuenta de su gusto por la "magia". Se llamará Super Nintendo World y podremos encontrar restaurantes, zonas de representación, atracciones interactivas y tiendas ambientadas en los personajes más representativos de la Gran N. La obra será cara, ya que el coste de la expansión superará los 400 millones de euros, y la apertura está prevista para 2020, año en el que se celebrarán los Juegos Olímpicos de Tokio. La intención última de este parque es la de atraer visitantes de todo el mundo y hacerles descubrir la magia de Nintendo. ¡Ah, y Shigeru Miyamoto participa en el diseño del parque para garantizar el característico "Sello de calidad de Nintendo"! La compañía sigue ampliando miras. ■

Nos gusta lo RETRO

¡Viejuno!

Ya a la venta

¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS

CHASE HQ: FURIA AL VOLANTE

Y ADEMÁS...
CRASH BANDICOOT REZ
CODEMASTERS HORACE
STORY OF THOR
HOMEBREW
GAMECUBE NEO-GEO CD
LOS JUSTICIEROS NES MINI

POKÉMON

Junichi Masuda nos cuenta en exclusiva cómo se gestó el fenómeno

Sorteamos 5 NES MINI

DARIUS
RECORDAMOS LAS CONVERSIONES, LOS JEFAZOS Y TODA LA MAGIA PANORÁMICA DEL MÍTICO MATAMARCIANOS DE TAITO

STREETS OF RAGE II
LA LUCHA CALLEJERA LLEGÓ A SU CÉNIT EN MEGA DRIVE

PANG, REY DEL BAR
LA HISTORIA DE LA LEGENDARIA RECREATIVA Y SUS MEJORES PORTS

EL LEGADO DE METROID
30 AÑOS DESPUÉS, SAMUS SIGUE DEJANDO SU HUELLA

Nº 18 PRECIO 6,95 €

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

Si te has quedado sin los anteriores, consíguelos en nuestro Store.: store.axelspringer.es/retrogamer

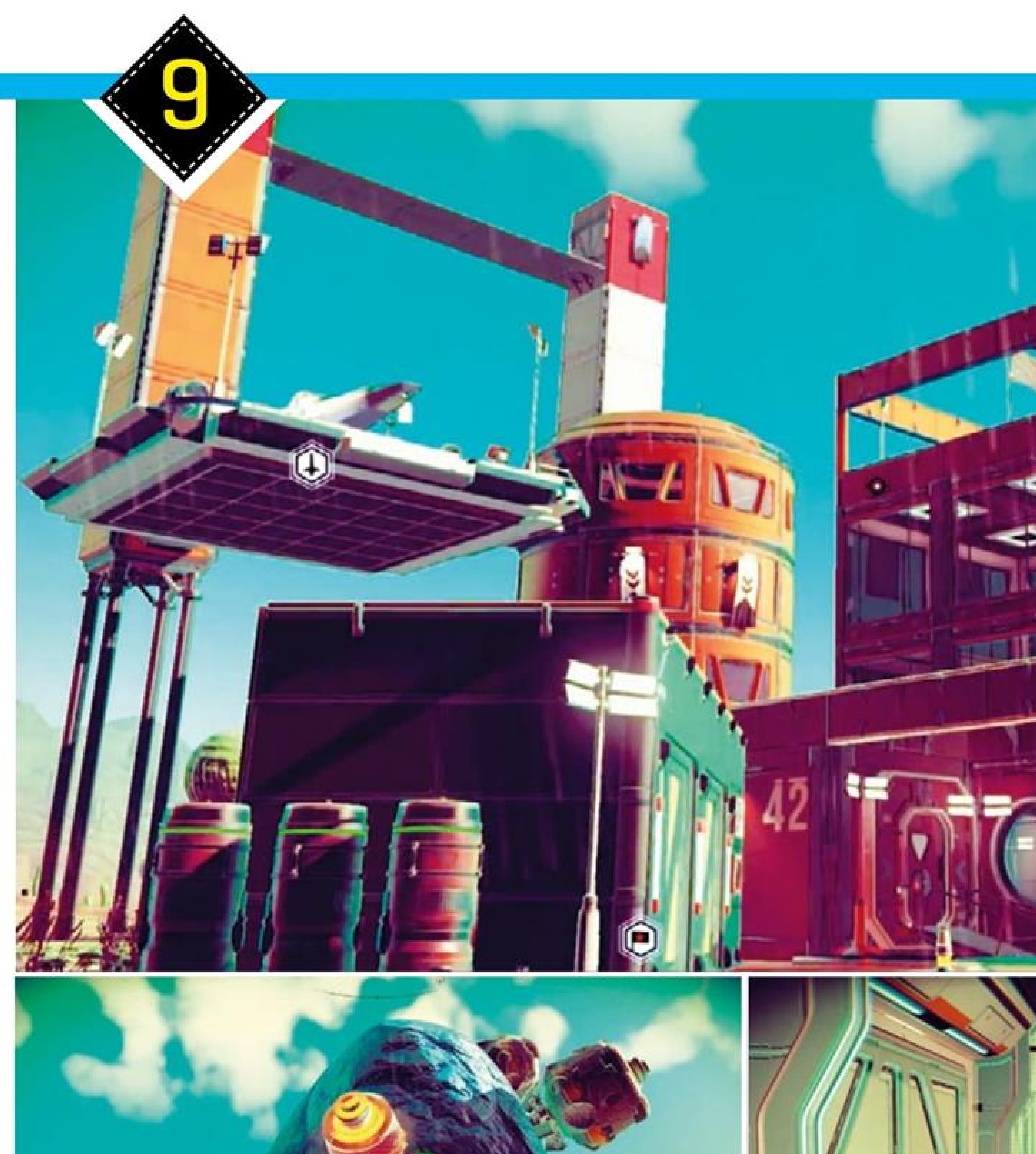
9

NUEVOS DATOS ■ PS4 - PC

Así es la actualización 1.1 de No Man's Sky

Hello Games plantea motivos suficientes para volver al espacio.

Hello Games se ha pasado los últimos meses trabajando para lanzar una gran actualización que añade bastante contenido a *No Man's Sky*. Founders Update es el nombre de esta primera expansión gratuita, que nos permite crear nuestra propia base en el planeta que queramos. También podemos comprar un carguero espacial en el que guardar materiales. En ambos lugares, podemos cultivar plantas para tener una fuente de recursos constante. Hablando de recursos, se han añadido unos módulos que recolectan materiales automáticamente. Además, se han incluido dos modos. En Supervivencia, tendremos pocos recursos y los peligros abundarán. En cambio, en el modo Creativo, dispondremos de recursos ilimitados para crear la base de nuestros sueños. ¿Queréis más? Hello Games ha incluido puntos de comunicación con los que podemos dejar mensajes, ha pulido la interfaz y los gráficos, y ha mejorado el famoso algoritmo de creación de planetas para que se originen zonas más atractivas. Muchas mejoras (y no serán las últimas). ■



10

■ *Halo Wars: Definitive Edition* será una versión remasterizada del primer juego de la saga, para PC con Windows 10 y Xbox One.

NUEVOS DATOS ■ XBOX ONE - PC

Halo Wars, táctica para consola por partida doble

La estrategia no es un género que se prodigue demasiado en consolas, pero muy pronto tendremos doble ración.

El lanzamiento de *Halo Wars 2*, lo nuevo de 343 industries y Creative Assembly (los creadores de *Alien Isolation*), está previsto para el 21 de febrero del año que viene en Windows 10 y Xbox One. Será la continuación de *Halo Wars*, el juego de estrategia que los padres de *Age of Empires* lanzaron en 2009. Hemos podido jugar a esta secuela y, gracias a su intuitivo control, su campaña cinematográfica y el modo multijugador Blitz, enganchará a los amantes de la estrategia en tiempo real. Sin embargo, para refrescar la memoria de los jugadores, Microsoft lanzó el 20 de diciembre *Halo Wars: Definitive Edition*, una versión remasterizada del primer juego de la saga, aparecido en 360. ¿Cómo podemos conseguirlo? Si reservamos *Halo Wars 2*, podremos jugar esta nueva edición desde ya mismo en PC y Xbox One. Si no queremos reservar, comprando *Halo Wars 2: Definitive Edition* (79,99 €), tendremos acceso al remaster del primero. Estrategia de la buena en un universo muy atractivo. ■

No Man's Sky se ha ampliado con nuevas opciones y modos. Es el momento ideal para volver a perderse en la inmensidad del universo.

La posibilidad de construir nuestras propias bases en cada planeta es algo que puede dar mucho juego. Además, podremos volver cuando queramos, nos encontremos en la galaxia en la que nos encontremos.

LO IMPORTANTE NO ES LLEGAR, ES MANTENERSE

La Realidad Virtual ha sido el gran "dime y direte" de este año en el sector y nosotros mismos nos hemos vuelto un poco locos con el tema en Hobby. Suelo ser de esos pringadetes que se compran el hardware conforme sale (con lo que me como los primeros errores de diseño) y PlayStation VR no ha sido una excepción. En ese sentido, reconozco que me sorprendió para bien el rendimiento del aparatito. Pero hay algo que no me está convenciendo. A día de hoy, sigo sin ver un solo juego que de verdad me haya flipado. Los hay majos, ligeramente sorprendentes... pero ningún título realmente histórico. Y no creo que sea algo intrínseco a la plataforma, sino que los desarrolladores no están sabiendo sacarle partido. En ese sentido, la gran prueba de fuego va a llegar con *Resident Evil VII*, que sí proyecta una imagen ambiciosa y espectacular. Pero... ¿y si no funciona? Me preocupa que eso implique el final de una nueva moda. Sí, ahora mismo está vendiendo a tope, pero lo mismo pasaba con Wii: fue una fiebre loquísima, pero la mayoría de usuarios probó *Wii Sports* 3 veces, pilló quizá algún juego más y la olvidó. Y, al igual que con PlayStation VR, no se trataba de un mal aparato, pero los desarrolladores, en su mayoría, se quedaron en la superficie de lo que podía ofrecer.

Todo esto me lleva a PS4 Pro y al futuro Project Scorpio. Realmente aportan tecnología de interés pero, de nuevo, si la gasolina no es la adecuada, da igual que el vehículo mole mucho. En estos tiempos frenéticos en los que hay que crear muchísimo, gastar muchísimo y gustar muchísimo, las úlceras en las compañías de software deben de ser importantes.

CONCURSO **CARRERA**

¿QUIERES GANAR UN **DRON** DE **MARIO KART?**

¡Nunca has visto igual *Mario Kart*! El **Dron Mario-Copter de Carrera** tiene licencia oficial de Nintendo y se vende por 89,99 euros... ¡pero tú puedes conseguir uno! Entra en nuestro concurso y consigue el dron más Mario-villoso.

PARTICIPA ENTRANDO EN: ***www.hobbyconsolas.com/concurso/dronmario***

LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

JAVIER ABAD

@Javi_Abad_HC

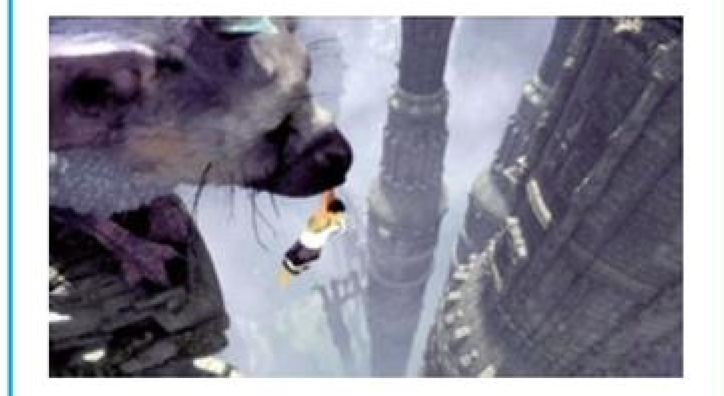
1	**Uncharted 4**	PS4
2	Battlefield 1	Multi
3	The Last Guardian	PS4
4	Gears of War 4	One-PC
5	Rise of the Tomb Raider	Multi
6	Final Fantasy XV	PS4-One
7	Forza Horizon 3	One-PC
8	FIFA 17	Multi
9	The Witcher 3: Wild Hunt	Multi
10	Pokémon Sol y Luna	3DS

POKÉMON SOL Y LUNA. Despido 2016 reconociendo este genial broche a un año formidable para los fans de Pokémon.

ALBERTO LLORET

@AlbertoLloretPM

1	**Final Fantasy XV**	PS4-One
2	Uncharted 4	PS4
3	The Last Guardian	PS4
4	Gears of War 4	One-PC
5	Dragon Quest Builders	PS4-Vita
6	Monster Hunter Generations	3DS
7	Dead Rising 4	One-PC
8	Titanfall 2	Multi
9	LEGO Dimensions	Multi
10	Rhythm Paradise Megamix	3DS



THE LAST GUARDIAN. Ha tardado casi diez años en llegar, pero explora mecánicas y sentimientos que merece la pena experimentar.

DAVID MARTÍNEZ

@DMHobby

1	**Uncharted 4**	PS4
2	Metal Gear Solid V	Multi
3	The Witcher 3: Wild Hunt	Multi
4	CoD: Modern Warfare Remast.	Multi
5	Bloodborne	PS4
6	Pokémon Sol y Luna	3DS
7	Dishonored 2	Multi
8	Battlefield 1	Multi
9	Final Fantasy XV	PS4-One
10	The Last Guardian	PS4

MODERN WARFARE. Con la llegada de los mapas multijugador que faltaban (gratuitos), nos devuelve a la mejor era de los FPS.

RAFAEL AZNAR

@Rafaikkonen

1	**Uncharted 4**	PS4
2	Monster Hunter Generations	3DS
3	Forza Horizon 3	One-PC
4	Yakuza 5	PS3
5	Resident Evil 4	Multi
6	Pokémon Sol y Luna	3DS
7	The Last Guardian	PS4
8	Final Fantasy XV	PS4-One
9	Battlefield 1	Multi
10	Titanfall 2	Multi

UNCHARTED 4. Para mí, es el mejor juego de 2016 y, encima, Naughty Dog ya ha anunciado *The Last of Us: Part II.* Me quito el sombrero.

BORJA ABADÍE

@BorjaAbadie

1	**The Witcher 3: Wild Hunt**	Multi
2	Fallout 4	Multi
3	Final Fantasy XV	PS4-One
4	Yakuza 5	PS3
5	Gears of War 4	One-PC
6	Dishonored 2	Multi
7	The Last Guardian	PS4
8	Inside	Multi
9	XCOM 2	Multi
10	Ori and the Blind Forest	One-PC

FINAL FANTASY XV. No será el mejor de la saga, pero sigo enganchado a sus combates, mejores que los de otros grandes del género.

ÁLVARO ALONSO

@alvaroalone_so

1	**Final Fantasy XV**	PS4-One
2	Pokémon Sol y Luna	3DS
3	Watch Dogs 2	Multi
4	Doom	Multi
5	Bloodborne	PS4
6	Uncharted 4	PS4
7	Dark Souls III	Multi
8	Metal Gear Solid V	Multi
9	Batman Arkham Knight	Multi
10	Sombras de Mordor	Multi

FINAL FANTASY XV. Estoy perdido por Eos como un chocobo mareado, y la relación de estos cuatro personajes me ha ganado.

Mientras recobramos las fuerzas para 2017, seguimos repasando todo lo que ha dejado este año.

DANIEL QUESADA

@Tycho_fan

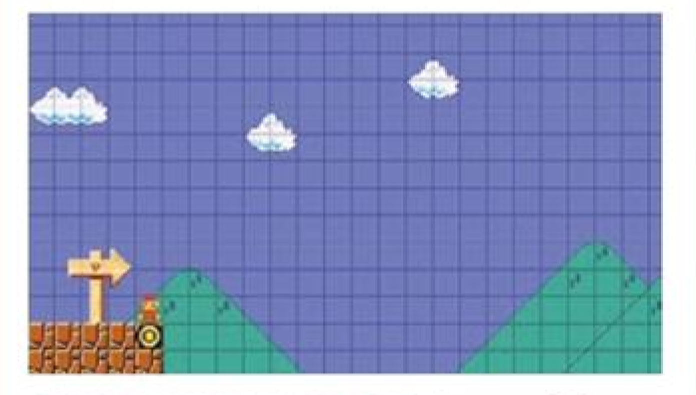
1. **Doom** ..... Multi
2. Fallout 4 ..... Multi
3. Uncharted 4 ..... PS4
4. Quantum Break ..... One-PC
5. The Evil Within ..... Multi
6. Deus Ex: Mankind Divided ..... Multi
7. Pokémon Sol y Luna 3DS
8. The Witcher 3: Wild Hunt ..... Multi
9. Dragon Quest VII 3DS
10. Dead Rising 4 ..... One-PC

DEAD RISING 4. El juego más loco y desenfadado de la temporada "viola" algunas normas de la saga, pero resulta muy divertido.

ROBERTO RUIZ

@Roberto_JRA

1. **Ace Attorney - Spirit of Justice** 3DS
2. Dragon Quest VII 3DS
3. Fire Emblem Fates 3DS
4. Xenoblade Chronicles X ..... Wii U
5. Tokyo Mirage Sessions #FE ..... Wii U
6. Super Smash Bros ..... Wii U
7. Super Mario Maker 3DS
8. SteamWorld Heist ..... Multi
9. Chase: Cold Case Investigations 3DS
10. Devil Survivor 2: Record Breaker 3DS



SUPER MARIO MAKER 3DS. Aunque faltan algunas funciones de la versión de Wii U, es ideal para jugar sin parar en cualquier parte.

Cartas desde Yamanose

Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

JAPÓN, LA MECA DONDE EL SALÓN RECREATIVO PERVIVE

Hoy en día, los salones recreativos están casi extintos y hay que buscarlos con lupa en las profundidades de algún centro comercial. Cuando me tropiezo por casualidad con alguna máquina, me retrotraigo inmediatamente a tantas tardes de los 90. Hasta el bar más humilde tenía una, para que los niños se dejaran allí las pesetas. Yo he visto cosas que vosotros no creeríais: críos haciendo como que jugaban ante las demos, abusones tocando las narices y cientos de monedas engullidas por las ranuras de máquinas que ofrecían el paraíso: *Virtua Striker, Virtua Fighter, Sega Rally 2, The House of the Dead 2, Hang-On, OutRun, Crazy Taxi, Virtua Tennis, Manx TT Superbike* (gracias, Sega, contigo empezó todo), *Street Fighter II, 500 GP, Soul Edge, Tekken 3, Cadillacs & Dinosaurs, Time Crisis, Snow Bros, Bubble Bobble*... y los que se me olvidan. Todo esos momentos se perderán, como lágrimas en la lluvia...

O eso pensaba, hasta que fui a Japón el mes pasado. Allí, los salones recreativos gozan aún de toda la barra de salud. Si te das una vuelta por el Den Den Town de Osaka, te encuentras a cada pocos metros con uno de esos centros, auspiciados por compañías como Sega, Taito o Namco. Entrar en ellos es toda una experiencia. Se trata de edificios que llegan a tener cinco o seis plantas, donde ves a todo tipo de jugadores, desde niños hasta hombres de negocios trajeados que van con el maletín a rastras tras la jornada laboral. De hecho, se puede fumar y hay ceniceros dispuestos para ello... Todo está pulcramente organizado, con un pequeño taburete para sentarse ante cada máquina, todas muy bajas (nada que ver con las máquinas altas que yo recuerdo de mi niñez). Hay hasta una aparente tarjeta de fidelización, para que cada partida te salga más barata. Dependiendo del juego, el precio suele ser de 50 o 100 yenes, es decir, 50 céntimos o un euro.

Por lo general, cada planta está dedicada a un género. Destaca el de la lucha, con terminales donde se puede elegir hasta entre 32 juegos, con múltiples entregas históricas de *Street Fighter, King of Fighters, BlazBlue*... No faltan títulos recientes, como *Tekken 7, Pokkén Tournament* o *Virtua Fighter 5*. Esas máquinas están conectadas entre sí y puedes retar a los otros jugadores que están por allí, interrumpiéndoles si están en mitad del modo Historia. También hay un piso dedicado a juegos musicales, con un nivel de decibelios disparatado y multitud de personas en trance, aporreando botones a lo loco. Vi hasta una máquina con una cabeza de dragón por stick... En otras plantas, se llevan las máquinas para sacar premios con un gancho, sobre todo peluches. A veces, hay hasta cubículos de karaoke. Y no hay que olvidar las máquinas de pachinko, las tragaperras niponas, que tienen sus propios establecimientos. Si añoráis los salones, peregrinad a esta meca.

> *"Los salones recreativos de Japón llegan a tener seis plantas, donde ves a hombres trajeados, se puede fumar, cada máquina tiene un taburete..."*

Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de desinformación, opinión y humor

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Despedimos un año plagado de noticias inconcebibles, pero la mayoría verídicas. Si adivinas por última vez cuáles son falsas, te llevas una PS4 Pro. Perfecto, ya sólo te quedan las demás.

1

KOJIMA ADMITE NO ENTENDER NADA DEL TRÁILER DE DEATH STRANDING

"Si te soy sincero, no tiene ningún sentido", reconoció el galardonado director días después de asistir a la gala de The Game Awards, donde mostró al mundo el segundo tráiler de su enigmático título. "Por lo que he visto, diría que el bebé es una metáfora sobre un proyecto arrebatado, pero, cuando de pronto aparece Guillermo del Toro, ya no sé qué decirte", declara al medio Kotaku. "Estoy deseando terminar el desarrollo para ver con qué me sorprendo a mí mismo esta vez", concluye el genio. A menos que sea otra de sus "kojimadas" y sepa más de lo que dice, el padre de *Metal Gear* se sumaría, así, al actor Mads Mikkelsen, que también confesó haber entendido sólo una parte del argumento, mientras Del Toro escribía "Fuck you, Konami" en Twitter. ¿Se tratará de una metáfora de *Silent Hills*?

- ☐ YA SOMOS TRES
- ☐ "TROLEO" KOJIMA

Pág. 24

LA OTRA CARA
Si te parece mentira, quizá lo sea

Pág. 28

LA COMUNIDAD
Opiniones y risas y viceversa

Pág. 33

LA POLÉMICA
¿Es *Overwatch* el juego del año?

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

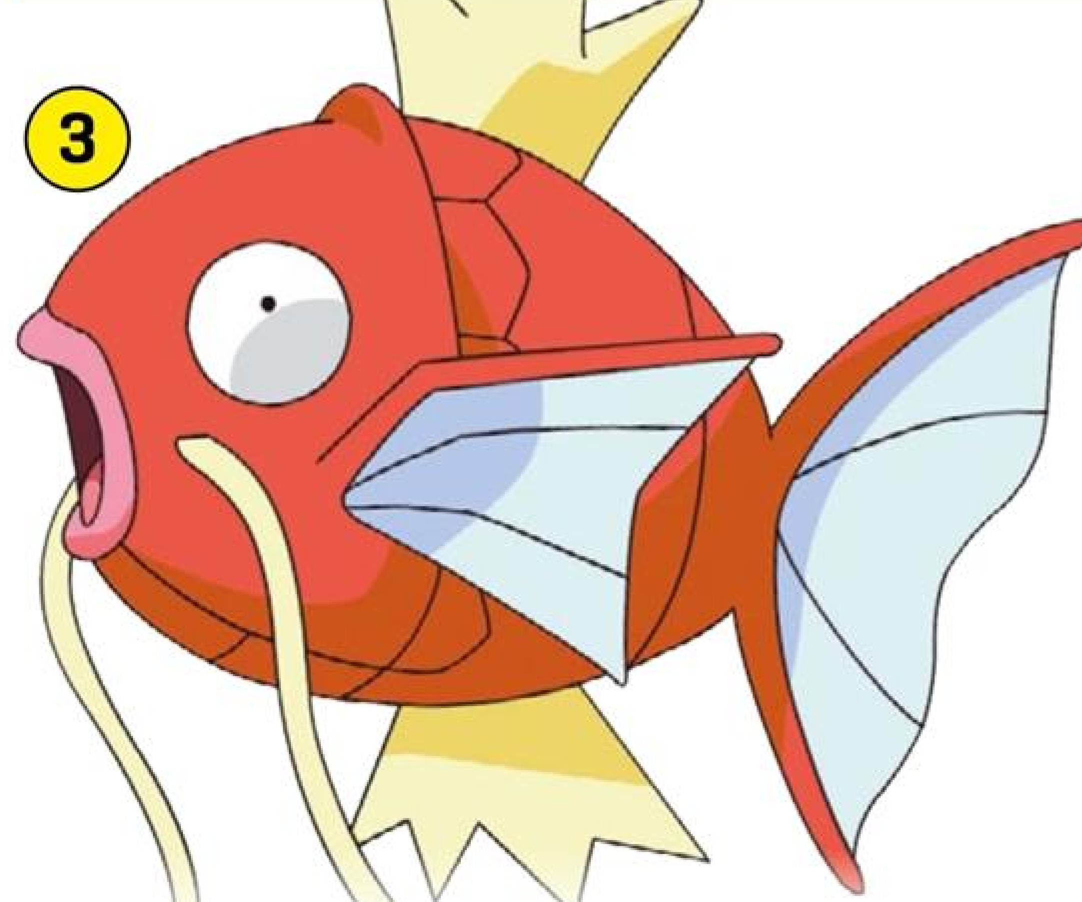
MELENDI QUIERE A ELLIE EN SU EQUIPO, TRAS SU AUDICIÓN EN LA PSX

2

El popular "coach" del programa La Voz se dio la vuelta en su silla en cuanto escuchó los primeros acordes de guitarra de Ellie, durante la proyección del tráiler de *The Last of Us: Part II* en la PlayStation Experience, a la que asistió invitado por Sony Music. Al no distinguir que la joven es un personaje de ficción, el cantautor de "Cheque al Portamor" se levantó exaltado, mientras profería frases como "voy a sacar lo mejor de ti", "tienes una voz preciosa" o "eres una joya y te voy a pulir". Lejos de calmarse, cuando Joel entró en escena, Melendi insitió con más vehemencia: "Vente conmigo y llegarás lejos", impidiendo al resto de asistentes escuchar el tráiler, por lo que un equipo de seguridad lo acompañó a abandonar el recinto. El resto de la gala se desarrolló con normalidad y, finalmente, Ellie eligió a Manuel Carrasco.

■ DIRECTA A LA FINAL ■ QUÉ FALSETE

3



Un jugador japonés consigue pasarse *Pokémon Sol y Luna* con un Magikarp

Resistid la tentación de llamarle "cara-anchoa" porque este Magikarp dispone del movimiento Azote, y, con eso le ha bastado al tal Nakano para mandar a todos los líderes de Alola al hospital.

☐ POCO ME PARECE ☐ QUÉ "GRAN BOMBA" DE HUMO

EL PRESIDENTE DE SQUARE ENIX ES UN JEFE DE FINAL FANTASY XV

Si tenéis alguna queja sobre el juego, podéis desahogaros a leches con el jefe de todos los jefes. Yosuke Matsuda, CEO de Square Enix, es uno de los enemigos finales que incluye el pack gratuito de contenidos descargables que acaba de recibir *FFXV* junto al limitador de niveles, el modo "Nuevo Juego +" y el "Pack de vacaciones Plus" con nuevos potenciadores, canciones y accesorios para Noctis. Aun así, lo más interesante será ver al señor Matsuda reconvertido en una especie de Arquitecto de Matrix, pero con poderes de levitación y un espadón más grande que él. *Final Fantasy XV* se podrá llevar todas las críticas (y halagos) que queráis, pero este presidente, al menos, da la cara, y no sólo en televisores de plasma.

☐ AHORA, QUIERO A KIMISHIMA EN ZELDA ☐ BUEN INTENTO

4

DRAGON BALL FUSIONS SE LLEVA EL "PALO" DE LA CENSURA EN NORTEAMÉRICA

Hemos asistido a casos de censura absurdos durante todo el año, desde el cachete de Mika en *SFV* hasta la pose provocativa de Tracer, pero lo de *Dragon Ball Fusions* para 3DS se lleva la palma (o el "facepalm"), por lo incomprensible del caso. ¿De qué se trata esta vez? ¿Un escote? ¿Un ombligo? ¿Un peinado super saiyajin inspirado en Donald Trump? ¡No! Mucho más sencillo que todo eso: en esta ocasión, el objeto del delito no es otro que... una simple espada. Así es, amigos, el arma más común de la historia de los videojuegos ya no tiene cabida en nuestro mundo moderno.

En su lugar, los censores norteamericanos la han sustituido por "¡un palooooo!", que convierte al alien Caluppa en el mismísimo Tío la Vara de José Mota, como podéis comprobar en esta comparativa. Lo más gracioso es que el ataque original sigue conteniendo las palabras "Sword Attack" (ataque de espada), y las pistolas se han mantenido intactas, quizá porque en Estados Unidos están más acostumbrados a encontrarlas hasta en las cajas de cereales. La duda que nos queda ahora es qué versión nos llegará a los europeos en febrero. Desde luego, será todo un pasatiempo encontrar las siete diferencias... o más.

■ Y SERÁ VERDAD ■ NO PUEDO CREERLO

ORIGINAL

CENSURADO

6

Rusia estudia prohibir *The Last Guardian* porque "Trico tiene pluma"

No contentos con acusar a *FIFA 17* de "difundir propaganda gay" por su campaña Rainbow Laces, el parlamento ruso amenaza ahora con prohibir el juego de Fumito Ueda por considerar el plumaje de Trico "una clara incitación a la homosexualidad". ¿Pero éstos qué beben? Ah, ya...

☐ QUÉ HIJOS DE PUTIN ☐ NO CUELA

MIYAMOTO SE PASA AL LADO OSCURO DE LA TRIFUERZA EN UN LATE SHOW

"El Hormiguero" norteamericano ha marcado varios hitos en un solo programa: además de mostrar Nintendo Switch con *Zelda: Breath of the Wild* por primera vez en "The Tonight Show" de Jimmy Fallon, el alma de Nintendo apareció entre el público, cual Follonero, para hacer creer al presentador que su partida de *Super Mario Run* no había estado a la altura, emulando el gesto romano de desaprobación con el pulgar hacia abajo, que seguidamente rectificó. Tras recibir la ovación del público, el japonés se unió a la banda de músicos, con los que interpretó el tema de *Super Mario Bros* con la guitarra, y aún quedaba lo mejor: verle sostener la espada de Kylo Ren tras adivinar lo que medía. Mucho mejor que Pablo (Miya)Motos.

☐ NOS LLEVAN AÑOS DE VENTAJA ☐ DEMASIADO SURREALISTA

NO MAN'S SKY NO INCURRIÓ EN PUBLICIDAD ENGAÑOSA

A ver, si os reís, no podemos seguir y, después de la que se ha montado en torno a Hello Games, era justo acabar el año dando esta noticia: *No Man's Sky* no engañó a nadie. Eso es lo que ha dictaminado la Advertising Standards Authority, el organismo británico de autorregulación publicitaria, tras investigar todas las imágenes, vídeos y textos que aparecen en la página de Steam del juego, aunque también afecta a la PlayStation Store. La principal línea de defensa del estudio se ha basado en la generación procedimental del mundo que exploramos, por lo que la ASA considera excusable que los usuarios no vieran "las mismas criaturas, territorios, batallas y estructuras" que prometían sus creadores. Por si no habéis visto la película a la que pertenece este fotograma, sólo diremos que el protagonista era Sean Murray (el barbas de Hello Games) tras el chaparrón.

☐ LA JUSTICIA NO ES IGUAL PARA TODOS ☐ JA, JA Y JA

9 Metacritic incluirá notas de exámenes de Bachillerato

En su lucha por acoger reseñas de toda clase de portales con más de cinco lectores, la web Metacritic ampliará su oferta a institutos y universidades para que cualquier alumno registrado pueda consultar sus notas a partir de junio.

☐ ¡PROFESORES MALETINES! ☐ CLARO QUE SÍ, GUAPI

Final Fantasy XV

Dead Rising 4

Física y Química 1

RECAUDAN DINERO PARA EL PERIFÉRICO DEFINITIVO: UNOS PAÑALES DE MIEDO

Lo de Kickstarter se nos va de las manos: ¿Es que no hemos aprendido nada de *Mighty No. 9*? La última ocurrencia viene del estudio Red Barrels, creadores del juego de terror *Outlast*, que han lanzado una campaña para fabricar los pañales oficiales de la secuela, *Outlast II*. ¡Por fin podremos hacérnoslo en los pantalones tranquilamente, sin miedo al qué dirán! Además de ofrecer una protección cómoda y segura, los llamados Underscares (algo así como "miedos interiores") incluyen una luz nocturna y un bolsillo para colocar la bebida. Sin embargo, el proyecto sólo ha logrado recaudar la mitad de los 40.000 dólares canadienses solicitados, así que nos tendremos que ir comprando unos calzoncillos de color oscuro.

■ PUES, PARA *RE7*, NO ME VENÍAN MAL ■ IDOS A CAG**

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **YESTERDAY ORIGINS**

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de esta sección son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias de *Yesterday Origins* (versión a elegir entre PS4, Xbox One o PC).

SOLUCIONES del nº 305

1 Falso 2 Verdadero 3 Verdadero 4 Verdadero 5 Verdadero 6 Falso 7 Falso 8 Verdadero 9 Verdadero 10 Verdadero

GANADORES de un juego **Deponia** (HC 305)

▸ Lucía González Bravo ▸ Alberto Javier Orio ▸ Edgar Adrián Martín del Pozo

LA COMUNIDAD

Un espacio de opinión donde los redactores sois vosotros.

MOLA

▸ El remake de *Crash Bandicoot* y teletransportarnos a tiempos en los que el mando estaba pringado de Bollycao. Antonio EL

Y pensar que algunos "millenials" no sabrían reconocer cuál de estos cinco sospechosos es Crash... ni a los cuatro restantes. A ver si *N. Sane Trilogy* desentierra a otros fantasmas de las Navidades pasadas o, mejor aún, los reúne en un *Battle Royale* de viejas glorias.

▸ Estrenar mi Xbox One y encontrarme más de cien juegos listos para instalar. Antonio Macián
Cuando te los pases, Proyect Scorpio ya tendrá otros cien esperándote y la fibra óptica será un bien de primera necesidad, como la de los cereales.

▸ Que Trico sea más bueno y fiel que tu mascota; al menos te sientes querido por alguien. Sergio Gomber
Confiesa: tu mascota es un kaiju con dolor de muelas, ¿verdad? Por favor, una novia jugona para este chico YA.

▸ Que utilicen los términos 4K, HDR, UHD y demás con el único fin de engañar a la gente que no tiene ni puñetera idea. Raúl León
Son los nuevos "anti-aliasing", "z-buffering" y "trilinear mipmap interpolation" de los noventa, y encima las teles 4K no incluyen "ziritione".

▸ Que no hayan mostrado un nuevo tráiler de *Days Gone*. John Jaegger
Pues a algunos nos ha llegado uno llamado *Gays Done*, pero no tenía nada que ver con el juego de zombis...

▸ *Maldita Castilla EX* en PS4. Mike R.
A Arturo Pérez Reverte le gusta esto.

▸ Que se estrene una nueva de Star Wars y, con ella, entren las típicas ganas irresistibles de rejugar todos los juegos "warsies". Alejandro Arranz
Pues ve desempolvando *Knights of the Old Republic*, *Rogue Squadron II: Rogue Leader* y *Super Star Wars*. Menudas obras de "LucasArte".

▸ La batalla encarnizada por las ventas de PS4 y XOne. Fran Banderas
Esto sólo puede acabar con Yoshida llamando "cara anchoa" a Phil Spencer en plena calle... ¡y a monetizar!

▸ Que no esperes mucho de *Final Fantasy XV*, te lo compres para criticar con fundamento y te sorprendas con un juegazo. Sergi GF

Visto así, se puede decir que Noctis y Luna han dado la campanada. Y podrían darlas también en Nochevieja; total, entre la capa de cuero y el rubio natural de "Luna" Igartiburu, no se notaría la ausencia de Ramonchu. El único peligro sería que se les "buguease" el reloj.

NO MOLA

▸ El abuso de tanta cinemática. Está bien que genere clima, pero no que sea más importante que el gameplay. Todos hablan de lo nuevo de Kojima y no mostró nada de la jugabilidad. Fernando Dario

Como *Death Stranding* al final resulte ser una comedia, sólo hay que sumar los dos tráileres para saber en qué película ochentera estará inspirada. Este remake sí que sería necesario y no el de *FF VII*.

▸ Saber que *The Last of Us 2* es una realidad, babear con su tráiler y pensar en el tiempo que falta para poder disfrutarlo. Mike Rockmero
Lleva esas babas al médico inmediatamente: puede que ya estés infectado, y el virus del "hype" no se quita.

▸ Que Nintendo Switch salga en marzo y no en Navidad, cuando es lo que la gente pide. ¿Qué excusa doy para que me la compren? Laleo López
Diles que, por una "s" de Switch, la Pascua y las Pascuas vienen a ser lo mismo. Si cuela, en Semana Santa la tendrás en tu salón (y en tu bolsillo).

▸ Dudar si la coprotagonista de *Uncharted: The Lost Legacy* es Chloe o Lara Croft. Rafael Aznar
Ella tampoco distingue a Nathan de Cantizano y todos contentos... Un momento, ¡esta sección es para lectores!

▸ La fe que hace falta para creer que *Shenmue III* saldrá en 2017. Shepard7
¿Un proyecto de Kickstarter cumpliendo un compromiso? No sólo hace falta fe, sino una nueva religión.

▸ Que los hackers nos quieran jod la Navidad otra vez. Miguel A. Zarzo**
Vente al búnker más seguro: Wii U.

▸ Que si montas todos los tráileres de la película de *Assassin's Creed* en el orden correcto, puedes verla entera. Santi Barba
No es verdad, faltan los anuncios y los créditos. Vale, olvida lo primero: nos acaban de saltar en YouTube.

▸ Que PS4 tenga tan pocos juegos para montar "playpartys" con colegas y unas naranjadas. Arthur Necram
¿Naranjadas? ¡¿Pero en qué década te quedaste?! "No Tang, no party".

▸ Que *Super Mario Run* salga para iOS y los usuarios de Android tengamos que esperar hasta quién sabe cuándo. Oscarito Rengifo

De hecho, la próxima temporada de "Black Mirror" arrancará con un episodio basado en este terrorífico drama: un usuario de Android en un mundo distópico donde todo "iOS" está enganchado a *Mario Run* y permanentemente conectado a Internet. El futuro es hoy.

GALERÍA FANART

Sarumanka (Deviantart)

TamberElla (Deviantart)

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**

LLEGA EL DLC MÁS TERRORÍFICO DE LA HISTORIA:

RESIDENT EVIL

THE FIN DE MES SURVIVORS

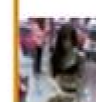
¡GLUPS!
AHÍ ESTÁN COMO CADA MES ESOS DIABÓLICOS SOBRES...!

...LA HIPOTECA, LA LUZ, EL GAS, EL AGUA, LAS FACTURAS DEL BANCO, LOS PRÉSTAMOS Y POR SI FUERA POCO ESTE MES HAN LLEGADO DOS INVITACIONES DE BODA...¡VENGA MARIANO! ¿A QUÉ ESPERAS PARA ABRIRLOS...??

¡CIELOS QUE MIEDITO QUE DAN!

¡AY! YO NO CARI, QUE DESPUÉS ESTOY UNA SEMANA SIN DORMIR.

LO MEJOR DEL TIMELINE



ScarletXZero — FACEBOOK

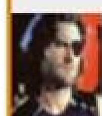
“En *Battlefront II* vendrá Han Solo sin camisa, luego un DLC con la camisa, otro con la chaqueta y otro con la pistola; Chewbacca vendrá lampiño y luego saldrá un DLC para cada pelo del cuerpo.”

Ciberdine4 — WEB

“Soñaba con un reencuentro con *1080°* o *SSX*. Lástima que ahora se hagan menos juegos arcade, con lo divertidos que son. (Sobre *Steep*)”

Antonio Tinoco — FACEBOOK

“Entradas y salidas de poblados sin cargas, fijación del enemigo, evolución física de personajes... Y tanto que *Ocarina* empezó todo.”



FranSnake — WEB

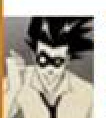
“Se debería tener más en cuenta un juego tan gigantesco como *Star Citizen*, catalogado como el tercero más caro jamás creado.”

Yxion — WEB

“La realidad virtual actual mola para experiencias concretas y películas inmersivas, pero no para un uso diario de varias horas.”

Iván Canet — FACEBOOK

“La historia de *FF XV* me ha dejado indiferente. Predigo la siguiente decepción: *FF VII* Remake. Se van a cargar mi infancia...”



Vicente Moreno — FACEBOOK

“(PS4 supera a SNES) No se puede comparar el actual mercado de consolas con el de los noventa. Vender una consola era mucho más difícil entonces.”

Shepard7 — WEB

“Prefiero dos horas de alma y arte como en *The Last Guardian* que un *Call of Duty* clónico u otra experiencia peliculera más.”

Yolanda Yolibsweet — FB

“Hay algo que no entiendo: Sony tiene errores garrafales y se le perdona, y a Nintendo se le critica sin haber sacado al mercado su nueva videoconsola (Switch).”

Joan Marco — FACEBOOK

“*Destiny* es el juego en el que más horas he invertido, y *Mass Effect*, el mejor de toda la pasada generación. Juntar los dos en *Mass Effect: Andromeda* será dar por finalizada mi vida social.”

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

Hay momentos surrealistas en la vida de todo jugador que quedan grabados en su retina... Por suerte, los demás quedan impresos aquí.

EL "BLABLACAR" DE *FFXV*

El servicio de viajes en coche compartidos para ahorrar gasolina ha llegado a Lucis, pero aún le faltan detalles por pulir. Mirad lo que han detectado las cámaras de la DGT.
SF Chapman (YouTube)
En *Final Fantasy XV*, el cinturón de seguridad es el mismo del pantalón, porque los pasajeros viajan de pie. ¿Y qué hace el conductor? Nada. Vamos, que conduce a braza. Como les pare un Guardia Civil, el control de alcoholemia se lo hace él a sí mismo para creerse esta escena.

"THE PHANTOM RAIN": REEDUS MOJA CON LISA

Si aún no has visto este vídeo, te estás librando de un trauma irreversible. A falta de *Silent Hills*, un usuario ha sustituido el modelo de Quiet por Lisa de *P.T.* en la sensual escena del baile bajo la lluvia de *MGS V*.
Lakitouille (YouTube)
Y el resultado es una danza macabra del inframundo a la que se une Norman Reedus en lugar de Snake... Sin duda, ESTA es la mayor venganza que se ha llevado Konami jamás. De todas formas, Lisa no está tan mal; en peores plazas hemos "toreao".

CUANDO APARECES POR ARTE DE MAFIA

Lo bueno de que *Mafia III* tenga tantos "bugazos" es encontrarte con situaciones tan hilarantes como las que ha recogido este jugador en un vídeo que ya roza los dos millones de reproducciones... y con razón.
CrowbCat (YouTube)
A la izquierda vemos lo que pasa cuando abren las reservas de una edición coleccionista y sólo hay una cabina en el barrio. Y a la derecha, la explicación a un enigma: ¿habéis oído a los vendedores ilegales de los mercadillos gritar "¡agua!" a sus compañeros cuando se acerca la policía? Pues ya sabéis de dónde viene la expresión (y ese agente llamado Jesús).

YOUTUBER DEL MES

Roc Massaguer
OUTCONSUMER

Outconsumer es un periodista residente en Barcelona que empezó a subir vídeos de *Call of Duty: Black Ops* hace justo seis años (¡felicidades!) y ya va por los 750.000 suscriptores. Actualmente está subiendo una serie de gameplays de *The Last Guardian*, aunque su mayor pasión es el baloncesto, como demuestran sus vídeos de *NBA 2K17*. Además, los tiros a canasta no son los únicos que lanza, ya que le encantan los shooters como *CoD: Infinite* Warfare, *Modern Warfare*, *Battlefield 1* o *Titanfall 2*. Si buscáis impresiones fiables con un estilo ágil, profesional y cargado de buen rollo, pasaos por su canal y seguramente repitáis.

▸ **YOUTUBE:** Outconsumer ▸ **TWITTER:** @Outconsumer

LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: **2.351**

NO MAN'S SKY

63 % DE VOTOS

Ni su gran actualización ha suavizado el chasco del año para una aplastante mayoría de vosotros: Hello Games fue víctima (o verdugo) de sus promesas, casi más infinitas que su propio universo procedural sin multijugador en línea. Vale, a nosotros nos gustó, pero nos quedamos solos en el espacio... oyendo vuestros gritos.

2

MAFIA III

17 % DE VOTOS

Lincoln Clay y compañía viven estancados en la Nueva Burdeos de 1968, porque no han sabido adaptarse a las nuevas tecnologías: numerosos fallos, un apartado gráfico mejorable y demasiados parches empañan una historia bien narrada, y si alguien no perdona (aparte de la mafia negra) es el jugador.

STREET FIGHTER V

14 % DE VOTOS

Fue el primer fiasco del año, pero parece que no se os ha olvidado. A pesar de los parches, *Street Fighter V* apenas se ha recuperado sus heridas: ausencia de modos (especialmente el Arcade) y luchadores, un online deficiente y problemas con los servidores que han llevado a Capcom a admitir que lanzó el juego sin pulir. Pues la cera ya se la habéis dado vosotros, como diría el señor Miyagi...

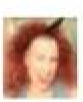
OTROS

6 % DE VOTOS

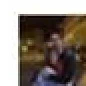
CoD: Infinite Warfare, FF XV y The Last Guardian son los títulos más mencionados dentro de este 6%, aunque también hay algún palito para la realidad virtual. Y a pesar de la lección, seguiremos dejándonos llevar por el tren de la ilusión. ¿Cuáles serán los descarrilados del año que viene? Quizá sea mejor no saberlo... o no reservarlos.

? LA PREGUNTA TONTA

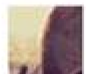
¿Qué **deseo de Año Nuevo** le pides a 2017, aparte de una Nintendo Switch en el buzón?



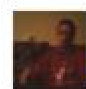
Jennifer JR
“Que se acabe la guerra entre Nintendo, Play, Xbox y PC... ¡y se unan todos para retomar *P.T.*!”



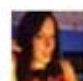
Israel Santiago
“Un videojuego sin pase de temporada. Eh, ¿a qué vienen esas risas?”



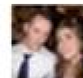
Laura Beltrán
“¡Que anuncien de una vez *Kingdom Hearts 3*! Esto de hacernos esperar once años es de ser unos Sincorazón...”



Ale Jiménez
“Que Konami me devuelva el dinero por *MGS V: TPP*. Puestos a pedir...”



Telva María Pardo
“Que desaparezcan las "gamers" que se hacen fotos lamiendo mandos. Por favor, me aterran.”



Antonio EL
“Que todos los tertulianos y "enteraos" del mundillo vuelvan a divertirse como hacíamos antes y se dejen de frames, resoluciones y criticar todo.”

YA SOMOS

415.000

EN **FACEBOOK**

www.facebook.com/hobbyconsolas

140.000

EN **TWITTER**

@Hobby_Consolas

SUBEN

UBISOFT Y SUS DLCs, cuya nueva política consistirá en permitir a los usuarios disfrutar de experiencias completas como *Rainbow Six: Siege* y *For Honor* con mapas, modos y extras de forma gratuita. "Añade DLCs a tu vida"; pues así, igual sí.

SUPER NINTENDO WORLD, el parque temático de Nintendo, abrirá sus puertas en el mejor lugar y momento posibles: en Universal Studios Japón, antes de los JJ.OO. de 2020. Verás tú cuando se entere Sonic.

SHOVEL KNIGHT, con 1,5 millones vendidos y su próxima expansión gratuita: la precuela *Specter of Torment*, anunciada por todo lo alto en The Game Awards para todas las consolas. Llegará en primavera y tiene pintaza.

REMEDY, el estudio de *Alan Wake* y *Quantum Break*, ha tomado una sabia decisión: no anunciar ningún juego hasta poco antes de su lanzamiento. ¡Que estamos hartos de esperar tantos años para tan poco pollo!

BAJAN

FINAL FANTASY XV en Japón ya es el peor estreno de toda la saga desde *Final Fantasy II*. Debutó vendiendo un 56% menos que *FF XIII* y en su segunda semana cayó en un 88%. Y PS4 Pro tampoco lo está petando allí...

"CRYSIS" EN CRITEK, pero financiera: varios empleados han denunciado la precaria situación de la empresa responsable de *Ryse* o *Far Cry* tras llevar varios meses sin cobrar. Así empezó Pedrerol y triunfó.

SOUL CALIBUR celebra su 20º aniversario... con otro pachinko; ya sabéis, esas máquinas tragaperras japonesas que ya han mancillado sagas como *Silent Hill*, *Tekken*, *MGS* o *Castlevania*. ¿Cuál será la próxima?

MAJESCO DICE ADIÓS a la industria del videojuego y prueba suerte en el mundo de la medicina, donde ojalá logren "sanear" sus cuentas. Hasta siempre, *BloodRayne*, *Advent Rising*, *Cooking Mama* y *Zumba Fitness*.

COSPLAYER DEL MES

Fotografías: Pablo Cuervo "Necarami" / Blanca Fernández "Shiro Ychigo"

FonteArt (Diego Fonteriz)
SHEPARD / GENJI

¿Qué otros cosplays has hecho y desde cuándo? Hice mi primer cosplay en 2013, pero comencé a hacer armaduras en 2014. He realizado cosplays de varios juegos como *Monster Hunter, Destiny, Mass Effect* y *Overwatch*, además de algún cosplay menor como Deadpool o Jotaro, de *JJBA*.

¿Cuánto te costó "ser" el Comandante Shepard? Me llevó aproximadamente dos meses y fue bastante barato, unos 50 euros aproximadamente, ya que no requiere demasiado material y la goma eva es barata. Lo más complicado fue toda la coraza, especialmente la parte del collarín.

¿Qué esperas de *Mass Effect: Andromeda*? Espero que consiga "reengancharme" a la saga: tengo las expectativas muy altas con esta nueva entrega y creo que va a aportar muchísimo tanto a la comunidad como al mundo del cosplay.

¿Cuáles son tus juegos más esperados del año? De momento, el que espero como agua de mayo es *ME: Andromeda*, aunque espero que Capcom confirme *Monster Hunter XX* en Occidente.

¿Cuáles serán tus próximos cosplays? Ahora mismo estoy trabajando en la armadura de Diorex de *MH Frontier* y, en un futuro, me gustaría hacer a Soldado 76 de *Overwatch* y al caballero de Cainhurst, de *Bloodborne*.

▸ **FB:** FonteArt Cosplay **DEVIANTART:** FonteArt

LA POLÉMICA

¿Merece **Overwatch** el premio al mejor juego del año?

The Game Awards concedió su máximo galardón al shooter online de Blizzard, para sorpresa de muchos. ¿Compartes la decisión?

¿Premio al juego o a lo que hay detrás?

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Sí

Reconozco que *Overwatch* no está en mi lista de favoritos de 2016, pero no por nada en especial, sino porque los "hero shooters" no son mi género... pero entiendo perfectamente que se haya alzado con ese galardón. Y es que, hoy en día, en una industria donde se produce "en serie", en la que lo único que importa es llegar con tu producto a tiempo para vender todo lo posible en la campaña de Navidad, sorprende que todavía haya compañías que realmente sigan el camino opuesto y cuiden, pulan, mimen y retrasen todo lo que sea necesario su juego hasta que alcance los estándares fijados.

Algo como lo que hace también Rockstar, otra exitosa y multimillonaria —en ventas— compañía. Y es que, en eso, ambas coinciden. Blizzard también es de sobra conocida por cuidar sus productos hasta la náusea, desde la parte artística a las mecánicas de juego, y, por supuesto, por garantizar unos mínimos de calidad en su servicio, creando así una sólida y fuerte comunidad que les suele acompañar en cada singladura. Suma ediciones especiales limitadas "de verdad" (sólo hay que ver el acabado del libro de arte) y el resultado es, eso, un producto cuidado, mimado... y en el que siguen trabajando para que la base de fans siga divirtiéndose (como el evento de Halloween) y con el aliciente extra de no cobrar por los nuevos añadidos. Si eso no es merecedor de un premio en estos tiempos, que me digan qué lo es. ■

+ A FAVOR

@Bmoon94

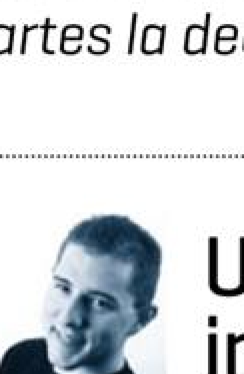
“Sí, desde que salió no ha perdido fuelle y le han metido contenido. Sin duda, la gran sorpresa del año.”

@Arkan_Nox

“No sólo es un juego increíble y cuidado en todos sus aspectos, también ha creado una "fanbase" muy activa.”

@HerpoW

“Llevo ya unas 300 horas de juego y, no sé, yo creo que se lo ha merecido.”



Unos premios con incongruencias

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

No

Respeto la decisión, pero no la comparto. En un año tan fabuloso como el que hemos tenido, creo que hay títulos que se lo habrían merecido más, sobre todo *Uncharted 4*. Eso sí, no olvidemos que, al final, es muy difícil valorar la calidad de un videojuego, y no digamos ya si nos ponemos a comparar géneros que no tienen nada que ver. Un juego puede ser mucho más que una jugabilidad o unos gráficos: puede ser una historia, una narrativa, una ambientación, una banda sonora... Por cierto, ¿está prohibido que un arcade de velocidad esté nominado a mejor juego? Lo digo por *Forza Horizon 3*...

A Blizzard hay que reconocerle muchos méritos, y con *Overwatch*, además de marcarse un gran shooter, ha captado a una base de fans muy fiel que está encantada, como ya hizo con *World of Warcraft*, *Diablo* o *Hearthstone*. Ahí radica su éxito. Ahora bien, si lo que han querido premiar los Game Awards es su impacto popular, echo en falta la nominación de *Pokémon Go*, el gran fenómeno del año, por ejemplo. Aparte, si uno ve la lista de nominados y premiados, el sistema de votaciones genera perversiones. He aquí una: *Uncharted 4* estaba nominado a mejor juego y a mejor aventura, mientras que *Dishonored 2* sólo lo estaba a la segunda categoría. Ganó el juego de Arkane... Y eso, por no hablar de las fechas, que han hecho que *Final Fantasy XV* o *The Last Guardian* queden para el próximo año. Pues vale... ■

+ EN CONTRA

@LlopBlau

“*Uncharted 4*, *Dark Souls III*, *Forza Horizon 3*, *FFXV*... Le dieron el premio al más comercial.”

@Fonsimoreno13

“Otros juegos se lo merecían más; básicamente, es un *Team Fortress 2* con nuevos personajes.”

@AvlArturo

“Es un juego del montón: hay multijugadores online mejores y, en general, se queda corto.”

En la encuesta de **Twitter** ha ganado el **No** con un **73%** de votos. Votos totales 2.354

Participa en: @Hobby_Consolas

Valkyria Azure Revolution

ROL JAPONÉS INSPIRADO POR EUROPA

PLATAFORMAS
PS4 | PS Vita

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Media.Vision

DISTRIBUIDOR
Sega

PRECIO
Desde 56,64 €
(importación)

LANZAMIENTO
19 de enero
(Japón)

La saga de rol y estrategia de Sega abre un nuevo ciclo con esta entrega para PlayStation 4 y PS Vita: aunque transcurre en el mismo mundo que la trilogía *Valkyria Chronicles*, lo hace en un país diferente y con una historia separada, que transcurre un siglo antes.

Al igual que con *Valkyria Chronicles III* (PSP), Sega ha trabajado con el estudio Media.Vision (creadores de *Wild Arms*) para el desarrollo del juego. En esta ocasión, la aventura se desarrolla en el pequeño país de Jutland, que sufre un terrible bloqueo económico por parte del poderoso imperio de Rus (inspirado por el viejo Imperio Ruso). La influencia de Rus ha crecido de forma vertiginosa tras descubrir y controlar el Ragnite, un valiosísimo mineral azul que puede usarse para el desarrollo de armas, combustible y medicinas, y que también era clave en la trilogía original como paralelismo del petróleo. Nuestro nuevo protagonista es Amleth, comandante del escuadrón anti-Valkyria de Jutland; y la principal antagonista es Brunhild, una poderosa Valkyria que se alía con el imperio de Rus.

Rol con toques de estrategia

No sólo la historia lo diferencia de sus predecesores, sino también su jugabilidad: mientras que los *Valkyria Chronicles* eran juegos de rol táctico, este *Azure Revolution* se centra mucho más en el rol en tiempo real en su esencia más pura, aunque también queda espacio para ciertos elementos de estrategia que marcan la diferencia respecto a otros RPGs. Controlamos un equipo de cuatro personajes, aunque sólo podemos mover uno al mismo tiempo: cada uno de ellos tiene una barra de acción, que al llenarse le permite ejecutar un movimiento especial. También entran en juego las emociones: por ejemplo, si acabamos con un líder enemigo sus subordinados sienten miedo y se vuelven más vulnerables; pero si nos deshacemos primero de los subordinados, el líder puede entrar en cólera y volverse más peligroso si cabe.

Una demo del sistema de batalla de *Valkyria: Azure Revolution* lleva meses disponible en Japón, con la idea de recopilar información con el feedback de los jugadores. Y así ha sido: en octubre llegó la versión 2.0 de la demo, que ya incluye muchas de las sugerencias más demandadas.

Gráficamente es una evolución de sus predecesores, con un precioso y logrado estilo de dibujo en acuarela. Ojalá lo veamos en nuestro continente en un futuro no muy lejano.

1 Nuestro grupo es de cuatro personajes, y controlamos directamente a uno (podemos alternar entre ellos).

2 Nos movemos por escenarios con gran encanto, muchos de ellos urbanos y con características arquitectónicas específicas.

3 Brunhild es la gran enemiga del juego, una Valkyria con poderes cercanos a los de un dios.

4 Hay muchos personajes jugables, pero hay que tener cuidado: si uno cae en combate, muere de forma permanente (bueno, también podéis reiniciar la misión).

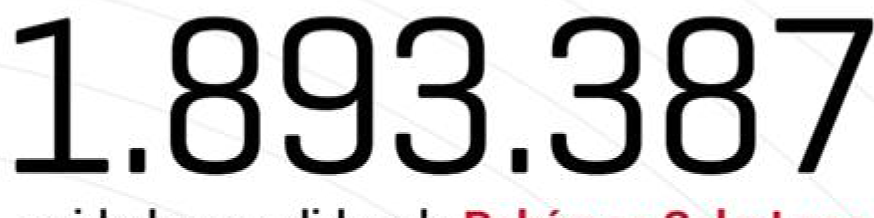
5 Las batallas son en tiempo real, aunque también hay comandos y elementos de estrategia que aportan mucha profundidad.

6 Entre misión y misión nos preparamos en nuestra base, donde podemos organizarnos y acceder a diversas tareas secundarias.

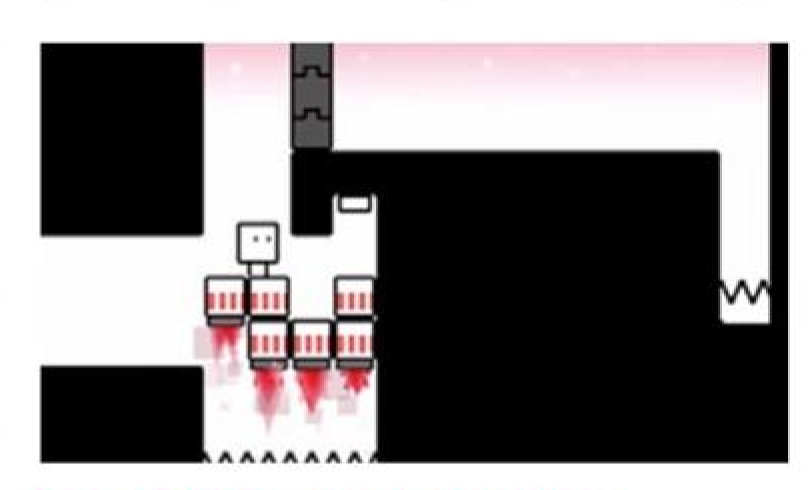
7 El mundo de esta saga está inspirado por Europa, y esta entrega se desarrolla en el este del continente. El "Azure Sea" es el equivalente al Mar Negro, y la localización geográfica de Jutland coincide con Turquía.

EL PRIMER VALKYRIA, REMASTERIZADO EN PS4

Valkyria Chronicles salió en 2008 para PlayStation 3, y la crítica lo valoró como uno de los mejores juegos de aquel año, y como uno de los mejores de rol táctico de su generación. Este mismo año, en mayo, nos llegó una magnífica remasterización para PlayStation 4, apropiadamente titulada *Valkyria Chronicles Remastered*, que incluye un apartado técnico mejorado y los DLCs originales integrados en el juego. Y no sólo está disponible a precio reducido, sino que vino en una edición especial (*Europa Edition*) con un póster y un libro de arte. Es sin duda una compra muy recomendable, aunque los textos del juego están en inglés.



unidades vendidas de Pokémon Sol y Luna en su primera semana en Japón



Goodbye! BoxBoy!, el tercero de la trilogía para la eShop de 3DS

HAL Laboratory ha anunciado una nueva entrega de esta serie de plataformas y puzles, que incluirá nuevos tipos de cajas (explosivas, propulsadas, etc.). Saldrá en Japón el 2 de febrero, y ese mismo día habrá también una edición física con los tres juegos, la banda sonora en CD y un nuevo amiibo del protagonista Qbby.

Disparos con pistolas de agua en Senran Kagura: Peach Beach Splash

Marvelous Entertainment ha anunciado este curioso spin-off, en el que las despampanantes chicas de *Senran Kagura* probarán el género shooter en tercera persona a lo *Splatoon*... ¡con pistolas de agua! Saldrá en Japón el 16 de marzo, para PlayStation 4.

Rumores de una tercera edición de Pokémon Sol y Luna en Nintendo Switch

Según varias fuentes, una tercera edición de la nueva generación *Pokémon* está en desarrollo para la nueva consola Nintendo Switch, con el nombre en clave *Pokémon Stars*. De momento no hay nada confirmado, así que por ahora sólo se trata de un rumor.

Edición limitada de PS4 Slim inspirada por Kingdom Hearts

Con motivo del 15 aniversario de la saga y del lanzamiento de *Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue*, esta preciosa edición limitada de PlayStation 4 Slim puede reservarse ya en Japón. No incluye el nuevo recopilatorio, pero sí un tema exclusivo para la consola.

Una serie de acción real basada en Yakuza

Desde el 30 de noviembre se emite en la televisión japonesa esta serie con actores reales basada en la saga de Sega, titulada *Yakuza: Poetry of Life*. Sus protagonistas son personajes totalmente nuevos, que viven en Kamurocho e idolatran al legendario Kazuma Kiryu.

Shigeru Miyamoto quiere centrarse más en Star Fox y en Pikmin

En una reciente entrevista, el gurú de Nintendo ha expresado su deseo de invertir más energías en estas dos sagas en concreto. Hace unos meses ya nos llegó *Star Fox Zero* para Wii U, y en 2017 saldrá una nueva entrega de *Pikmin* para 3DS.

de PlayStation 4 vendidas en todo el mundo desde su lanzamiento

Por
Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

La realidad de los juegos para móviles

El blog de Kagotani

Aquí estoy, jugando con mi 3DS mientras espero mi vuelo en el aeropuerto de Narita. Me gusta ver qué cosas elige la gente para entretenerse, me ayuda por ejemplo a entender cómo de importantes son los videojuegos para ellos. Durante los tres últimos años he visto cómo los juegos para móviles ganan terreno, mientras que los videojuegos para consola están en declive.

Matando el tiempo

La cuestión es que la gente se ha acostumbrado a jugar gratis en sus smartphones, simplemente para matar tiempo. Es lo normal hoy en día. No dejo de ver padres dejándole la tableta o el smartphone a sus hijos para que jueguen, y así consiguen paz porque no les molestan mientras lo hacen. Pero al fijarme en estos niños, me doy cuenta de que no obtienen ninguna diversión con ello. Ni siquiera los adultos se divierten. Me da la sensación de que son drones o robots, llevando a cabo tareas automáticas como los Borg de *Star Trek: La Nueva Generación*. Es una triste realidad para el mundo de los videojuegos actual: los juegos para móviles ofrecen poca diversión y sensación de logro. No completas nada, ni se te cuenta una historia, sólo encadenas un nivel tras otro.

Es una historia muy diferente a la que experimenté cuando salió la Game Boy. Recuerdo jugar con ella mientras esperaba mi vuelo, y ver cómo niños y adultos se acercaban a mí para fijarse en el juego al que estaba jugando. Si era alguno muy popular compatible con el Cable Link, como *Tetris* o *Pokémon*, me preguntaban si quería jugar con ellos, a veces incluso dentro del avión. En el tráiler de presentación de Nintendo Switch, la secuencia del aeropuerto me hizo recordar aquellos tiempos.

Es difícil explicar a la gente hoy en día que hay videojuegos más divertidos que los de móviles, y que las consolas portátiles son mucho más satisfactorias. No es sólo que no entiendan la diferencia entre una cosa y otra, sino que se han acostumbrado a jugar gratis. Es cierto que las consolas portátiles son caras, y es imposible hacerles entender que freemium no es lo mismo que gratis. En los juegos móviles siempre hay algo que te limita, algún parámetro que te ralentiza con el objetivo de que pagues para ir más rápido o tener alguna ventaja. Pero como la gente sólo juega para matar el tiempo, la gran mayoría de ellos no se ven en la necesidad de pagar para seguir jugando, ni sienten que valga la pena gastar nada de dinero en los juegos. Sea cual sea el motivo, hay algo mal en todo ello, pero es la nueva y triste realidad. Por supuesto, también hay algunos juegos móviles que pueden ser gratificantes, pero son casos muy raros.

Una nueva realidad

Esta nueva realidad está empeorando las cosas. Pongamos como ejemplo el torneo anual de *Pokémon*, en el que niños de todo Japón participan en batallas a través de competiciones locales y regionales con el objetivo de llegar a la fase final nacional. En ediciones recientes he podido ver cómo a algunos niños no les dejaban participar. ¿El motivo? Acudían con versiones pirata del juego, y lo peor de todo es que los padres protestaban. Y al preguntarles por qué no adquirieron una copia original del juego para sus hijos, argumentaban que los juegos son demasiado caros, especialmente en una época en la que hay tantos juegos gratis. Y bueno, nosotros sabemos que los juegos freemium para móviles no son exactamente gratis, ¿pero cómo se lo explicamos a ellos?

Durante el vuelo, la gente tiene tanto entretenimiento a su disposición ya sólo con las películas que ni siquiera necesitan jugar a nada. Me siento solo con mi 3DS entre toda esta gente, algunos viendo películas y otros ocupados en sesiones interminables de *Candy Crush*... Echo de menos la época en la que había una docena jugando a *Monster Hunter* en la PSP, cuando podías hacer amigos en el avión y cazar monstruos con ellos... En este vuelo, ni siquiera me he cruzado con nadie por StreetPass con mi 3DS. ■

ES DIFÍCIL EXPLICAR A LA GENTE HOY EN DÍA QUE HAY VIDEOJUEGOS MÁS DIVERTIDOS QUE LOS DE MÓVILES

100 JUEGOS Y CITAS INELUDIBLES DE 2017

El próximo año va a venir cargado de novedades, así que hemos preparado un calendario a vista de pájaro, para que no se os pase nada por alto. ¡Y lo que falta aún por anunciarse!

Por Alberto Lloret y Rafael Aznar

1
13 ENERO

PRESENTACIÓN DE NINTENDO SWITCH

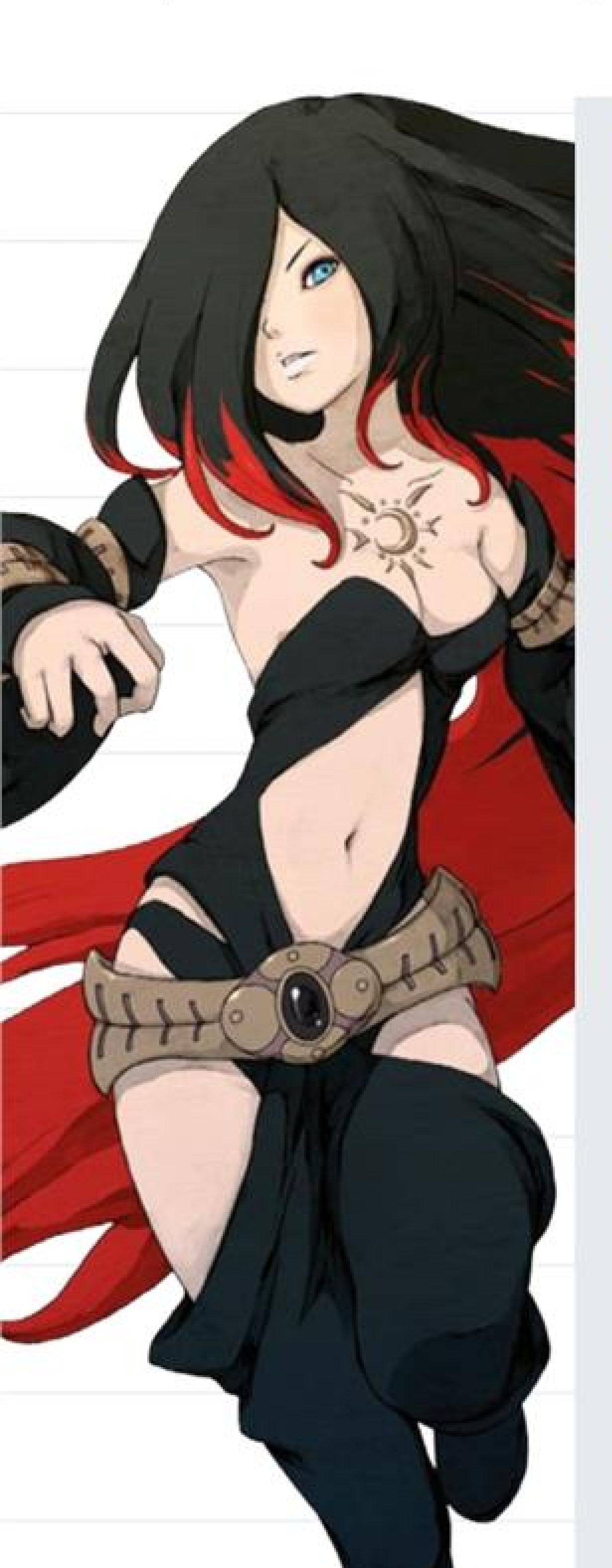
NINTENDO · SWITCH

Sabemos que Switch será un híbrido de sobremesa y portátil, pero aún faltan por desvelarse muchas incógnitas, como el precio, la potencia, la duración de la batería, el catálogo inicial de juegos o los servicios online. Por suerte, Nintendo ya ha confirmado un evento de prensa para el 13 de enero, donde permitirá probar la máquina, en ciudades como Tokio, Nueva York y París.

En cuanto al precio, los rumores apuntan a que podría situarse entre los 250 y los 300 euros, dependiendo del pack. Ésa es la cifra por la que nosotros apostamos, pues irse por encima de ella sería pegarse un tiro en el pie —ahí está el ejemplo de 3DS, que hubo que rebajar al poco tiempo de sacarla—, y más teniendo en cuenta que PS4 y Xbox One se pueden adquirir desde 300 euros.

Respecto a la potencia, integrará un chip Tegra personalizado, por lo que no está claro qué rendimiento ofrecerá. Será superior al de Wii U casi seguro, pero no parece que vaya a llegar al nivel de PS4 y One, por lo que sabemos. ¿Y será táctil la pantalla? Tampoco lo tenemos nada claro...

En cuanto a la autonomía de la batería, hay rumores de que podría ser de sólo tres horas, pero, como contrapartida, usaría un cable USB-C que permitiría cargarla con rapidez. Del almacenamiento, al margen de los cartuchos, no se sabe nada. En relación con eso, Eurogamer, una fuente fiable, apunta que habrá Consola Virtual de Gamecube. El 13 de enero saldremos de dudas.



2
18 ENERO

GRAVITY RUSH 2

JAPAN STUDIO · PS4

Las leyes de la gravedad sostendrán esta secuela del aclamado juego de PS Vita. Kat volverá a ser la protagonista, y Raven, otrora antagonista, la acompañará mientras investiga la tormenta gravitacional que se ha desatado sobre la ciudad de Hekseville. El mundo será el doble de grande que el del original, con entornos destructibles y múltiples misiones secundarias. La principal novedad de la aventura será que podremos manipular la gravedad entre tres tipos: normal, lunar y jupiterina. Eso afectará a la rapidez de movimiento y a la potencia de los golpes. Para elevarse y descender, se aprovechará el sensor de movimiento del Dual Shock 4.

3
24 ENERO

YAKUZA 0

SEGA · PS4

Esta entrega de la fantástica saga de mafiosos de Sega llega con dos años de retraso respecto a Japón, pero va a ser ideal para que cualquiera pueda adentrarse en ella, al tratarse de una precuela. En ella conoceremos los orígenes de Kazuma Kiryu y Goro Majima, dos personajes que han salido en todas las entregas canónicas de la serie, desde que ésta se estrenara en PS2. El juego estará ambientado en 1988, en Kamurocho y Sotenbori, equivalentes a los barrios reales de Kabukicho (Tokio) y Dotonbori (Osaka). El guión será digno de una película, pero la jugabilidad no se quedará atrás, con una equilibrada mezcla de exploración, beat'em up, misiones secundarias y minijuegos. El único pero es que llegará con voces en japonés y subtítulos en inglés.

4

24 ENERO

RESIDENT EVIL 7 BIOHAZARD

■ CAPCOM ■ PS4 - XBOX ONE - PC

La vuelta de *Resident Evil* a las raíces es algo que a Capcom se le pedía desde hace años, y la compañía va a cumplir con creces con esta séptima entrega numerada. Bajo la novedosa perspectiva en primera persona se ocultan las mecánicas de survival horror que tanta huella dejaron en la generación de los 32 bits: exploración no lineal, puzles, escasez de munición, guardado manual, inventario limitado, sustos...

El protagonista del juego será Ethan Winters, un hombre que se adentrará en una casa de Dulvey (Luisiana) en busca de su esposa, Mia. Allí se enfrentará a la familia Baker, cuyos miembros parecen estar haciendo extraños experimentos, amén de estar como cencerros. No habrá muchos enemigos, pero los Baker serán inmortales y nos perseguirán continuamente, como Némesis en *Resident Evil 3*, lo que nos tendrá en continua tensión. El juego se podrá jugar entero con PS VR, y la sensación promete ser aterradora. ■

5

ENERO

THE FLAME IN THE FLOOD

■ THE MOLASSES FLOOD ■ PS4

Tras salir en Xbox One y PC, este juego indie aterrizará en PS4 con una edición completa que incluirá comentarios del director, mejoras jugables, dos avatares... Encarnaremos a un explorador y a su perro, que deberán buscar recursos y mantenerse a salvo de los peligros de la naturaleza, navegando por un río que se genera de forma aleatoria. ■

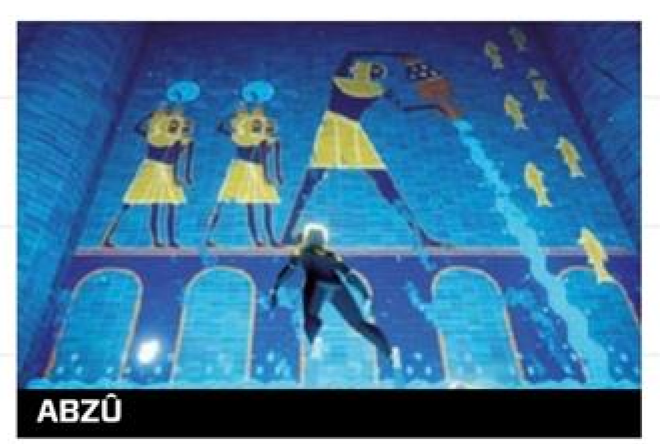
6

-/31 ENERO

EL FÍSICO SÍ IMPORTA

■ 505 GAMES - SQUARE ENIX ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Muchos usuarios siguen prefiriendo el formato físico, hasta el punto de desdeñar el digital. Por suerte, las compañías son conscientes y, a menudo, lanzan ediciones físicas de juegos que ya se han lanzado previamente en formato descargable. Tal es el caso de *Abzû*, la aventura submarina de los creadores de *Journey*, que tendrá una edición para PS4 y One, por 20 euros. El 31 de enero llegará *Hitman*, un AAA que ha seguido otro proceso, al lanzarse por episodios a lo largo de 2016. Por 60 euros, esta edición incluirá el prólogo y los seis capítulos, junto con extras como la BSO o un "así se hizo". ■


ABZÛ

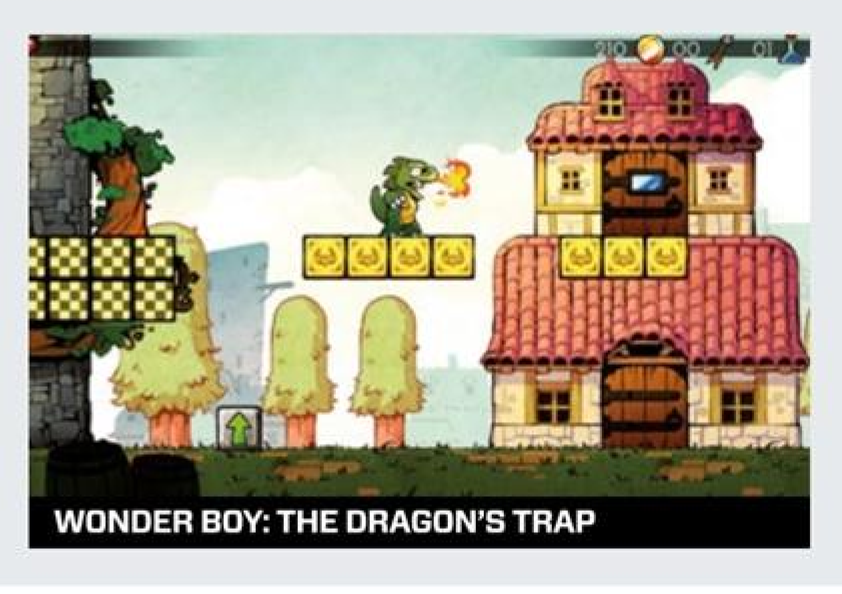
HITMAN: THE COMPLETE FIRST SEASON

7 FINALES DE ENERO — VUELTA A LA INFANCIA

GAME ATELIER - LIZARDCUBE - CFK ■ PS4 - ONE - SWITCH - PC

Wonder Boy, el clásico de Sega, volverá a la vida con varios proyectos que recuperarán su espíritu de plataformas en 2D. El que mejor pinta tiene es *Monster Boy and the Cursed Kingdom*, una reimaginación con una deliciosa estética de dibujos animados, en la que manejaremos a seis personajes: un niño, un león, un cerdo, una rana, una serpiente y un dragón. Está previsto para PS4, One, Switch y PC. En segundo lugar, está *Wonder Boy: The Dragon's Trap*, un remake del mítico juego de Master System, para "consolas y PC". El último es *Wonder Boy Returns*, un remake de la primera entrega para PS4 y PC, aunque pinta regular.

MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM


WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP

KINGDOM HEARTS HD 2.8 FINAL CHAPTER PROLOGUE

KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 REMIX

8 24 ENERO Y 31 MARZO — LA MAGIA DE DISNEY Y SQUARE, A GRANEL

SQUARE ENIX ■ PS4

En el plazo de dos meses, PS4 va a recibir dos remasterizaciones múltiples que permitirán jugar en ella a todas las entregas de *Kingdom Hearts*. El 24 de enero llegará *HD 2.8 Final Chapter Prologue*, que incluirá *Dream Drop Distance* (3DS), *0.2 Birth by Sleep* (un nuevo episodio jugable) y "x [chi] Back Cover" (película). El 31 de marzo, aterrizará el gigantesco *HD 1.5 + 2.5 ReMix*, que incluirá, en un sólo disco, los dos packs que salieron por separado en PS3. Incluirá las versiones definitivas de las dos entregas canónicas de PS2, *Re:Chain of Memories* (Gameboy Advance), *Birth by Sleep* (PSP), *358/2 Days* (DS) y *Re:Coded* (móviles y DS). Es decir, serán nueve títulos, que servirán como aperitivo para el futuro *Kingdom Hearts III*, que aún parece lejano, habida cuenta de que su director, Tetsuya Nomura, también está enfrascado en el remake de *Final Fantasy VII*.

9 13 ENERO — RISE & SHINE

MEGA TEAM ■ XBOX ONE - PC

Este juego a lo *Metal Slug* está siendo desarrollado por el estudio español Super Awesome Hyper Dimensional Mega Team. Con un desarrollo en 2D, combinará plataformas y disparos con coberturas, con infinidad de referencias a iconos de los videojuegos. Habrá diferentes tipos de munición y habilidades, como un doble salto, para añadir variedad al desarrollo.

10 INVIERNO — WINDJAMMERS

DOTEMU ■ PS4 - PS VITA

Este clásico de recreativas y Neo Geo está siendo puesto al día por parte de DotEmu, una compañía francesa experta en la materia. Se trata de un juego "deportivo" de uno contra uno, en el que hay que tratar de colar un disco en la portería del rival para sumar puntos, haciéndolo rebotar para sorprender con las trayectorias. Incluirá nuevas funciones, como partidas online.

11 20/27 ENERO — ROL JAPONÉS PARA EMPEZAR EL AÑO

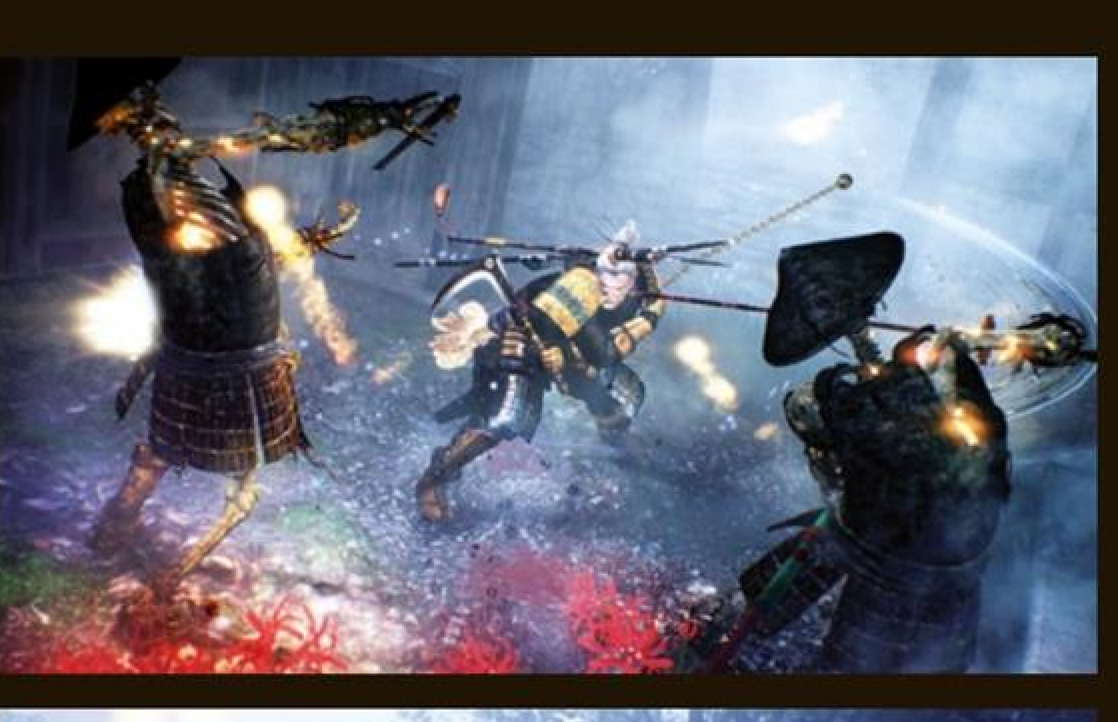
SQUARE ENIX - BANDAI NAMCO ■ 3DS - PS4

Los J-RPG van a copar el final de enero. El día 20, aterrizará en 3DS la remasterización de *Dragon Quest VIII: El periplo del rey maldito*. Una semana después, el 27 de enero, PS4 recibirá *Tales of Berseria* y *Digimon World: Next Order*. Todos saldrán en formato físico y con subtítulos en castellano.

12 SNIPER ELITE 4

14 FEBRERO ■ REBELLION ■ PS4 - XBOX ONE - PC

La cuarta entrega de *Sniper Elite*, desarrollada desde cero para la actual generación, a diferencia de la tercera, nos volverá a llevar a la Segunda Guerra Mundial, concretamente al frente italiano en 1943. El protagonista será Karl Fairburne, un agente encubierto que luchará junto a la resistencia transalpina para liberar al país del fascismo de Benito Mussolini. Según Rebellion, tomará parte en una operación clave para el triunfo de los aliados, sin la cual no habría existido el Desembarco de Normandía. Entre los escenarios confirmados están la costa mediterránea, gigantescos complejos nazis, monasterios y bosques. El desarrollo será en tercera persona y, dado que Karl Fairburne será un francotirador, el sigilo será una parte fundamental de la aventura. Además de un modo Campaña, habrá cooperativo y multijugador competitivo. Los que reserven el juego recibirán una misión extra, en la que habrá que tratar de acabar con Hitler, aunque ya sabemos que esa ambiciosa operación está condenada al fracaso, ¿verdad? ■



13 NIOH

8 FEBRERO ■ KOEI TECMO ■ PS4

Tras un eterno desarrollo de diez años, el Team Ninja está a punto de darle a PS4 una nueva IP exclusiva que hará las delicias de los fans de *Dark Souls* y *Bloodborne*. Estaba previsto inicialmente para PS3, como *The Last Guardian*, pero los plazos han acabado haciendo que saliera para su sucesora. El estudio japonés siempre se ha caracterizado por conferir una dificultad endiablada a sus creaciones, y este RPG de acción va a tener muy poco que envidiarle a *Ninja Gaiden*.

El juego estará protagonizado por William, un samurái que tendrá que viajar más allá del fin del mundo, a una tierra invadida por multitud de demonios inspirados en el folclore japonés. Podremos usar diferentes armas, cada una con su propio manejo, como katanas, hachas, lanzas o rifles. Los combates tendrán un ritmo muy ágil, pero, si jugasteis a alguna de las betas que dispuso Koei Tecmo hace unos meses, sabréis que el nivel de desafío estará a la altura del de las obras de FromSoftware. Preparaos para una auténtica danza de cuchillas, especialmente ante los jefes finales. ■

14

14 FEBRERO

FOR HONOR

UBISOFT · PS4 - XBOX ONE - PC

Caballeros, vikingos y samurais, la santa trinidad de los espadachines, se curtirán el lomo en los combates medievales de la nueva IP de Ubisoft Montreal. El gigantesco estudio canadiense va a poner en liza un juego de acción muy peculiar, cuyo manejo será mucho más pausado que el de un hack and slash. Podremos empuñar katanas, hachas, espadas, cachiporras y otros utensilios afilados, con un botón para golpes fuertes y otro para golpes rápidos, pero habrá que defenderse continuamente con el joystick derecho, romper la guardia de los rivales con empujones, teniendo cuidado de no herir a los compañeros, o cuidarse de que nadie nos ensarte por la espalda. El multijugador por equipos será la seña de identidad (se rumorea que podría exigir conexión permanente a internet), pero también habrá un modo historia de corte cinematográfico.

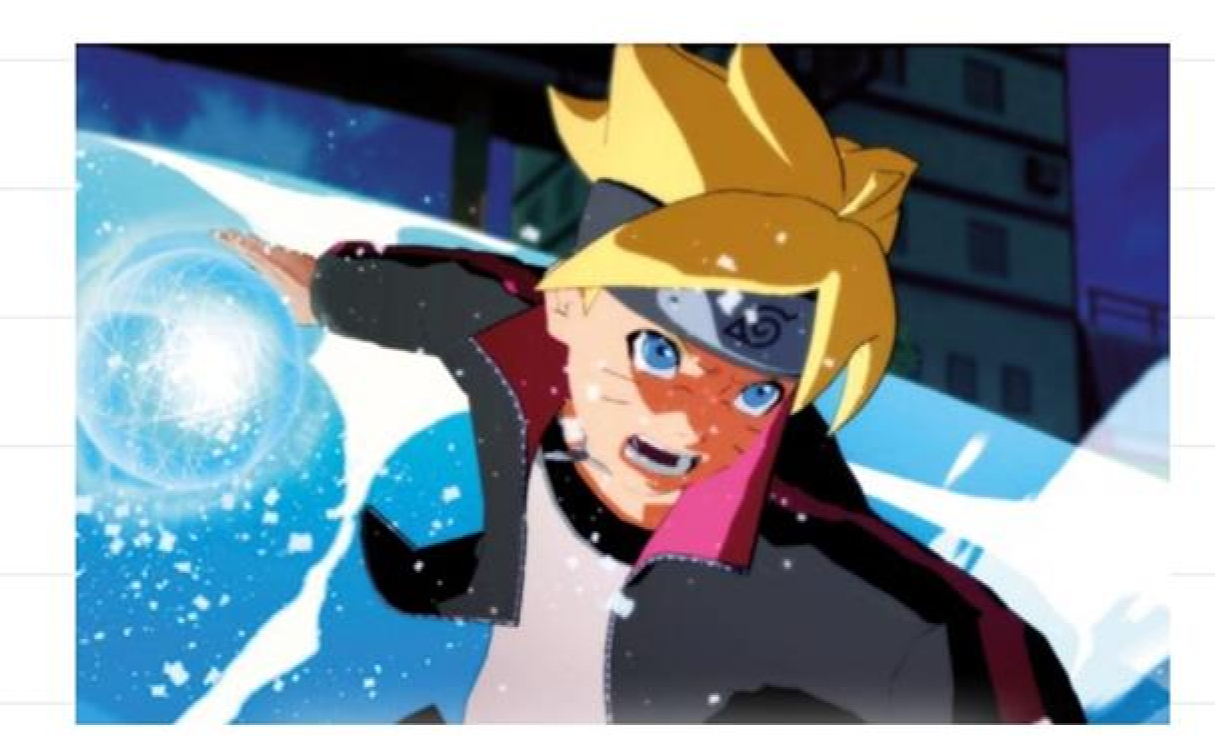
15

21 FEBRERO

HALO WARS 2

CREATIVE ASSEMBLY · XBOX ONE - PC

Gracias a la saga *Total War* y al claustrofóbico *Alien Isolation*, el estudio británico Creative Assembly se ha labrado una gran reputación en la industria. Tanto es así que, pese a que pertenece a Sega, Microsoft lo ha puesto al cargo de *Halo Wars 2*, que sacará partido del programa Xbox Play Anywhere, para que la compra digital sea compartida entre Xbox One y PC. Ambientado en el Arca, tras los sucesos de *Halo 5*, el juego estará protagonizado por la tripulación del Spirit of Fire, que deberá plantar cara a un nuevo enemigo que amenaza el universo. Deberemos dirigir en tiempo real a batallones de spartans y vehículos, y habrá un componente de gestión. Habrá tanto campaña como un multijugador de hasta tres contra tres.



16

3 FEBRERO

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 4 ROAD TO BORUTO

BANDAI NAMCO · PS4 - ONE - PC

Uno de los manganimes más famosos de la historia volverá por sus fueros el 3 de febrero. *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4* vio la luz el año pasado y va a recibir la edición definitiva, coincidiendo con el lanzamiento de la expansión *Road to Boruto*. La edición completa costará 50 euros, mientras que los poseedores del juego original podrán adquirir el DLC por 20 euros. La ampliación añadirá novedades a esta aventura enfocada a los combates, en forma de personajes, modos, ataques o combinaciones. Particularmente, destacarán los nuevos estilos de lucha y los trajes para Naruto Uzumaki y Sasuke Uchiha. Cabe recordar que el contenido está basado en el metraje de "Boruto: Naruto the Movie", estrenada en Japón en 2015.

17
1/24 FEBRERO

UNA NUEVA HORNADA DE MUSOUS

■ TECMO KOEI ■ PS4 - PS VITA - PC

Omega Force, el padre de los musou, va a engendrar dos nuevos hijos en febrero. El más destacado será *Berserk: The Band of the Hawk*, que aterrizará el día 24 en PS4, PS Vita y PC. Inspirado a pies juntillas en el manganime homónimo, el juego cubrirá los arcos de la Edad Dorada y el Halcón Milenario, centrándose en el mercenario Guts. El estilo será el habitual del estudio, por lo que tendremos que derribar a miles de enemigos. Un poco antes, el 1 de febrero, llegará a PS4 y PS Vita *Dynasty Warriors: Godseekers*, que ofrecerá una nueva historia de los Tres Reinos, con la peculiaridad de que habrá elementos de estrategia. Koei Tecmo ha confirmado también que lanzará a lo largo de 2017 *Musou Stars*, que incluirá personajes de sagas como *Ninja Gaiden*, *Dead or Alive* o *Toukiden*. ■

DYNASTY WARRIORS: GODSEEKERS

MUSOU STARS

18
3 FEBRERO

POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD

■ NINTENDO ■ 3DS

Tras lanzarse en Wii U en 2015, uno de los plataformas más adorables de la historia tendrá una adaptación para 3DS, que pondrá énfasis en la figura de Poochy, el perro que acompañaba a Yoshi en muchos momentos del original. Habrá contenidos nuevos, pero en general los niveles serán los mismos, con todo tipo de diseños inspirados en elementos textiles, como lana, algodón, cuerdas, alfombras, cortinas... La dificultad será baja, pero hay pocos juegos más encantadores. ■

19
21 FEBRERO

YS POR PARTIDA DOBLE

■ DOTEMU ■ PS4 - PS VITA

No tiene tanto renombre como otras, pero *Ys* es una de las sagas de rol japonesas más longevas. El 21 de febrero, PS4 y PS Vita recibirán una adaptación de *Ys Origin*, una precuela lanzada en Japón en 2006, con subtítulos en castellano. La historia presentará a varios caballeros y hechiceros que irán en busca de dos diosas que han desaparecido, aparentemente para enfrentarse a los demonios que amenazan a la humanidad desde una torre. Por su parte, *Ys VIII: Lacrimosa of Dana*, lanzado ya en Vita en Japón, se adaptará a PS4, y esperamos que se confirme pronto su llegada a Occidente. ■

YS ORIGIN

YS VIII: LACRIMOSA OF DANA

El Fun Pack de "El Coche Fantástico" será una de las próximas incorporaciones a *LEGO Dimensions*. Llegará en febrero.

20
24 FEBRERO

UN MUNDO DE PIEZAS LEGO

WARNER BROS · PS4 - XBOX ONE - PC

Las figuras de LEGO nunca pasan de moda, y menos desde que desembarcaron con toda su artillería en la industria de los videojuegos. Pocas sagas de los últimos años han perdido la oportunidad de convertirse en muñecos articulados: El Señor de los Anillos, Harry Potter, Star Wars, Piratas del Caribe, Parque Jurásico... Tras un período de early access en Steam, Warner Bros acaba de confirmar la llegada de *LEGO Worlds* a PlayStation 4, Xbox One y PC, para el 24 de febrero. Se trata de un juego que sigue la línea de sandbox como *Minecraft*, *Disney Infinity* o *Dragon Quest Builders*, basados en la construcción de universos para disfrutar de nuestras propias aventuras.

Así pues, deberemos convertirnos en un maestro constructor y dejar rienda suelta a la imaginación. Bloque a bloque, podremos fabricar casi cualquier cosa que se nos ocurra: cowboys, vampiros, yetis, coches de carreras, jirafas... Habrá un importante componente de multijugador online, para explorar y crear en compañía de otros usuarios, ya sea cooperando o compitiendo.

Y no será la única novedad de LEGO que haya en febrero. A lo largo de ese mes, *LEGO Dimensions* seguirá ampliándose con nuevos contenidos. El primero será LEGO Batman Story Pack, inspirado en "LEGO Batman: La Película". Incluirá el portal con seis niveles y minifiguras de Batgirl, Robin y el Batwing. Además, habrá un Fun Pack de "El Coche Fantástico", la mítica serie de televisión.

DRAGON BALL FUSIONS

BANDAI NAMCO · 3DS

Por mucho que pasen los años, Bola de Dragón tiene un tirón inagotable, y más tras la puesta en marcha de la serie Dragon Ball Super. Si hace un par de meses recibimos *Xenoverse 2*, el 17 de febrero aterrizará *Dragon Ball Fusions*, desarrollado por Ganbarion. En lugar de ser un juego de lucha de uno contra uno, como suele ser lo habitual, será un RPG de acción, en el que no sólo habrá peleas, sino también recolección de objetos o personalización. Habrá tanto un modo Aventura como batallas multijugador, pero la mayor peculiaridad será la libertad total que se ofrecerá para hacer fusiones entre personajes. Olvidaos de que sólo Goku-Vegeta y Goten-Trunks puedan fusionarse y preparaos para ver decenas de "mezclas" inéditas.

THE WALKING DEAD A NEW FRONTIER

TELLTALE GAMES · PS4 - XBOX ONE - PC

La tercera temporada de *The Walking Dead* ya está en marcha, con Clementine y Javier como protagonistas. La primera es la niña que ya conocíamos, convertida en una mujer, y el segundo es un hombre que lucha por mantener unida a su familia. El 20 de diciembre se pusieron a la venta los dos primeros episodios, titulados *Ties that Bind I y II*. Por ahora, sólo están en formato digital, pero siguiendo la fórmula usada con *Minecraft* o *Batman*, en febrero Telltale pondrá a la venta una edición física que incluirá los tres primeros episodios dentro del propio disco y un pase de temporada para poder descargar los dos restantes a medida que estén disponibles.

23

1 MARZO

HORIZON ZERO DAWN

GUERRILLA GAMES ■ PS4

De los equipos que forman parte de Sony Worldwide Studios, Guerrilla es uno de los que mejor reputación tienen, pero empezaba a estar muy estancado con *Killzone*. Por suerte, el estudio holandés ha decidido apostar por una nueva IP, *Horizon: Zero Dawn*, que promete ser una de las primeras alegrías exclusivas de 2017 para PS4.

Planteado como un RPG de mundo abierto, el juego estará ambientado en una suerte de "futuro prehistórico". Tras un cataclismo, el planeta estará dominado por una especie de dinosaurios tecnológicos y los humanos volverán a estar organizados en tribus de cazadores, aunque habrá artefactos ancestrales y tecnología muy avanzada. Ahí entrará en escena Aloy, una cazadora repudiada por su propio clan que ha aprendido a vivir sola y que deberá descubrir los secretos de ese mundo. La jugabilidad será muy variada e incluirá tanto acción como sigilo. Aloy tendrá un arco como arma principal, cuyas flechas podrán ser de muy diversos tipos, y podrá tender trampas o "piratear" a las máquinas para montarlas o que luchen a su lado. Gracias al motor de Guerrilla, el apartado técnico será escandaloso. ■

Músculo técnico y dirección artística se darán la mano con fuerza en una nueva IP que puede ser la próxima "vendeconsolas" de PlayStation.

24 — 7 MARZO — GHOST RECON WILDLANDS

■ UBISOFT ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Bajo el paraguas de la marca Tom Clancy, Ubisoft está a punto de traernos un nuevo juego de mundo abierto enfocado al cooperativo para cuatro. Como miembros de los Ghost, un cuerpo de élite del ejército estadounidense, tendremos que adentrarnos en Bolivia para luchar contra el narcotráfico. Más concretamente, deberemos acabar con el cartel de Santa Blanca, liderado por un personaje apodado "El Sueño". El mundo será gigantesco, con hasta once tipos de ecosistemas: montañas, junglas, salares, lagos... A diferencia de *The Division*, habrá vehículos para viajar por tierra, mar y aire. Las misiones se podrán abordar con sigilo o a tiro limpio, con la peculiaridad de que, si bien nos moveremos en tercera persona, el apuntado será subjetivo. Habrá ciclo día-noche y climatología variable, lo que dará pie a distintas formas de abordar las operaciones. ■

25 — 7 MARZO — NIER AUTOMATA

■ PLATINUM GAMES ■ PS4 - PC

El primer *NieR* fue un juego de culto allá por 2010, y esta secuela lo tiene todo para triunfar, empezando por la cesión del desarrollo a unos genios de la acción como Platinum Games. De hecho, el enfoque de los combates recuerda mucho al de *Bayonetta*. Esta vez sí que nos llegará con textos en castellano y, desde el 22 de diciembre, hay una demo en la Store de PS4 para ir abriendo boca. La protagonista será una androide llamada 2B, que formará parte de un escuadrón con el que la humanidad buscará recuperar la Tierra, conquistada por invasores de otro mundo. ■

26 — 14 MARZO — STAR TREK: BRIDGE CREW

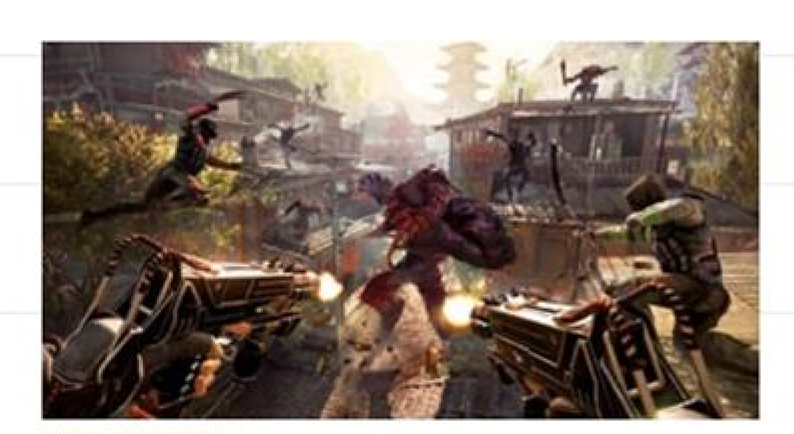
■ UBISOFT ■ PS VR - OCULUS - HTC VIVE

Hacernos sentir dentro de una película de Star Trek será el objetivo de esta aventura de realidad virtual, en la que podremos compartir la cabina de una nave, la USS Aegis, con tres amigos. Cada uno encarnará un rol (capitán, timonel, ingeniero y agente táctico), de modo que deberemos explorar un sector del espacio conocido como la Trinchera, marcando rutas, analizando datos... ■

27 — MARZO — OUTCAST SECOND CONTACT

■ APPEAL STUDIO ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Lanzada en 1999 para PC, *Outcast* está considerada una obra de culto, y Appel Studio está preparando un remake para ponerla al día. Será una aventura que combinará exploración, conversaciones y tiros. Encarnaremos a Cutter Slade, un miembro de las fuerzas especiales del gobierno estadounidense que se adentrará en un planeta llamado Adelpha para prevenir una catástrofe. ■



28 — PRINCIPIOS 2017 — SHADOW WARRIOR 2

■ DEVOLVER DIGITAL ■ PS4 - XBOX ONE

Lanzado en PC hace dos meses, este juego de Flying Wild Hog llegará próximamente a PS4 y Xbox One. El protagonista será Lo Wang, un mercenario que deberá hacer frente a una legión de demonios, empuñando tanto armas blancas como de fuego. El desarrollo será en primera persona, con entornos generados aleatoriamente, pero lo mejor será el cooperativo para cuatro. ■

29
MARZO

LANZAMIENTO DE NINTENDO SWITCH

■ NINTENDO ■ SWITCH

Wii U ha tenido un último año muy apagado, y eso invita a pensar que muchos de los estudios de Nintendo deben de haber volcado sus esfuerzos en preparar un puñado de exclusivos para los primeros meses de Switch. ¿Habrá un *Mario 3D*, de Nintendo EAD, o un *Metroid*, de Retro Studios? Por ahora, aún sin fecha oficial, los principales juegos confirmados para la consola son los siguientes: *Zelda*, *Dragon Quest X* y *XI*, *Project Sonic 2017*, *Just Dance 2017*, *Monster Boy and the Cursed Kingdom*, *Seasons of Heaven* o *LEGO City Undercover*. El apoyo de las third parties va a ser clave para el éxito de la consola, y compañías como EA y Ubisoft ya han confirmado que están preparando algo. Además, Nintendo haría bien remasterizar juegos de Wii U. ¿Quizás *Mario Kart 8*, *Splatoon* y *Super Smash Bros* para ir abriendo boca?

■ Eiji Aonuma y su equipo han adoptado mecánicas de otras sagas y han logrado integrarlas de forma natural con la idiosincrasia de *Zelda*.

30
MARZO-ABRIL

THE LEGEND OF ZELDA
BREATH OF THE WILD

■ NINTENDO ■ Wii U - SWITCH

La entrega más revolucionaria de la leyenda de Nintendo verá la luz en 2017. Por lo que hemos podido saber, el plan es sacar la versión de Wii U en marzo o abril, y más adelante la de Switch, aunque no es seguro. El 13 de enero, con motivo de la presentación de la consola, saldremos de dudas.

En esta ocasión, Hyrule será un gigantesco mundo abierto, sin zonas separadas, por el que podremos movernos con total libertad, haciendo las mazmorras en el orden que queramos, incluidos los más de 100 santuarios que habrá. *Breath of the Wild* mantendrá el espíritu de la saga, pero, al mismo tiempo, romperá muchas de sus convenciones. Por ejemplo, ya no habrá corazones, sino que tendremos que cazar y cocinar para recuperarnos, habrá un indicador de cansancio, tendremos que protegernos de los climas extremos ataviándonos con ropas especiales... En el último tráiler, se intuía a una chica de pelo largo: ¿Sería Zelda o Linkle?

31
PRINCIPIOS 2017

SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO

■ UBISOFT ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Una de las series televisivas más irreverentes volverá a lo grande tras el éxito de *La Vara de la Verdad*. Esta vez, no se parodiará la fantasía, sino las películas de superhéroes, por lo que el niño nuevo del pueblo, al que encarnaremos, tendrá que formar equipo con Cartman y compañía, convertidos en Mapache, Misterio o Profesor Caos. Los combates serán por turnos, con un desplazamiento por casillas, en plan estratégico. Encima, ¡las voces estarán en castellano!

32
PRINCIPIOS 2017

VIKINGS: WOLVES OF MIDGARD

■ KALYPSO MEDIA ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Siguiendo la línea de *Diablo*, este RPG de acción se ambientará en el conflicto mitológico del Ragnarok. Como miembros del clan vikingo de los Ulfung, tendremos que salvar el mundo de Midgard de las criaturas que lo han invadido. La perspectiva será isométrica y habrá cooperativo para dos jugadores. Entre las armas, tendremos espadas, martillos, hachas o arcos, con la peculiaridad de que habrá que protegerse del frío. Aparte del modo Historia, habrá otro con desafíos para obtener equipamiento y runas.

33
PRIMAVERA

SYBERIA 3

■ MICROIDS ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Kate Walker volverá a explorar paisajes y resolver puzles en esta aventura, que llegará con subtítulos en castellano. Tras ser hallada moribunda en la costa, la tribu nómada de los Youkol cuidará de ella y decidirá viajar junto a ellos, en una migración para ayudar a la supervivencia de las avestruces de las nieves. Como no podía ser menos, habrá enemigos que se interpondrán en su camino, incluidos los recuerdos de su propio pasado.

34
PRINCIPIOS 2017

RAIDERS OF THE BROKEN PLANET

THE SEXY BRUTALE

RIME

EL MOMENTO DE LAS GRANDES PRODUCCIONES ESPAÑOLAS

■ MERCURY STEAM - TEQUILA WORKS ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Mercury Steam y Tequila Works, los dos estudios con mayor proyección de nuestro país, van a tener un año movido. Los primeros sacarán *Raiders of the Broken Planet*, un juego que se lanzará, en formato digital y por episodios, para PS4, Xbox One y PC. No debería tardar en empezar a publicarse. Será un shooter en tercera persona con coberturas, pero su mayor virtud será el multijugador asimétrico. Así, la campaña ofrecerá cooperativo para cuatro personas, con la peculiaridad de que, en el bando enemigo, podrá haber infiltrado un quinto jugador.

Por su parte, Tequila Works está trabajando en dos juegos. El primero, para principios de 2017, es *The Sexy Brutale*, en colaboración con Cavalier Game Studios, que será una aventura de puzles para PS4, One y PC, en la que un monje deberá investigar una serie de asesinatos acontecidos en una lujosa mansión... y evitarlos, ya que podrá volver atrás en el tiempo. El segundo es *Rime*, que llegará en algún momento de 2017 y del que habrá novedades próximamente. Los rumores recientes apuntan a que, además de a PS4, llegaría también a One, PC y Switch.

35
9 ABRIL

PERSONA 5

■ ATLUS ■ PS4 - PS3

Los juegos japoneses van a tener un gran protagonismo en 2017, y pocos hay más puramente nipones que *Persona 5*. Tras nacer como un spin-off de *Shin Megami Tensei*, la saga hace tiempo que tiene entidad por sí sola, y esta nueva entrega promete ser uno de los mejores RPG del año. Dado lo longevo que ha sido su desarrollo, habrá tanto versión para PS4 como para PS3, a cuyos usuarios Atlus no ha querido decepcionar, pese a que la consola ya esté prácticamente jubilada. Lo malo es que llegará con los textos en inglés (las voces se podrán poner en japonés o en inglés).

El juego nos pondrá en la piel de un estudiante recién llegado a un instituto de Tokio. Allí, conocerá a varios alumnos con los que fundará una organización llamada Phantom Thieves of Hearts, para limpiar la corrupción de los corazones de la gente. Cada miembro del grupo tendrá su propio Persona, es decir, manifestaciones de la psique que les otorgarán diferentes habilidades para los combates, que se desarrollarán por turnos. Negociando con los demonios a los que nos enfrentaremos, podremos conseguir nuevos Persona. Al mismo tiempo, los estudiantes tendrán que aparentar una vida normal, por lo que podremos hacer actividades más mundanas, como estudiar, ir al cine, pescar o boxear, algo que potenciará los diferentes parámetros. ■

■ Los protagonistas serán ladrones de guante blanco, pero sus intenciones serán buenas. ¿Cuáles serán las de la gata Morgana, que los acompañará en sus andanzas?

■ El juego estará ambientado en Tokio, por lo que visitaremos zonas reales, como los distritos de Shinjuku y Shibuya. El estilo visual será digno del mejor de los animes.

SNIPER GHOST WARRIOR 3

■ CI GAMES ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Jonathan North, un francotirador del ejército estadounidense, será el protagonista de este shooter en primera persona. Su objetivo será infiltrarse en Georgia, cerca de la frontera con Rusia, para combatir a fuerzas separatistas y, al mismo tiempo, encontrar a su hermano. Los escenarios serán muy abiertos y habrá tanto ciclo día-noche como climatología dinámica, lo que favorecerá las mecánicas de infiltración. Además, habrá tres árboles de habilidad y podremos hacer uso de un dron y de armas de corto alcance, como pistolas y subfusiles. ■

BULLETSTORM FULL CLIP EDITION Y MÁS REMASTERIZACIONES

■ GEARBOX - NIS AMERICA - DOUBLE FINE - MICROSOFT ■ PS4 - XBOX ONE - PC - PS VITA

Las remasterizaciones se han convertido en el pan nuestro de cada día. Seguro que se anuncian un porrón de ellas a lo largo del año, pero por ahora ya hay varias en camino. *Bulletstorm: Full Clip Edition* llegará el 7 de abril para PS4, Xbox One y PC, con todos los DLC del original y contenidos nuevos. Dado que Gearbox está comandando el proyecto, se podrá jugar como Duke Nukem. *Danganronpa 1-2 Reload* llegará a PS4 el 17 de marzo e incluirá las dos novelas visuales que vimos en PS Vita, como aperitivo del futuro *Danganronpa V3: Killing Harmony*, ya confirmado para Occidente. En 2017, Double Fine nos traerá otro clásico de Lucas Arts, como es *Full Throttle*, para PS4, PS Vita y PC. Por último, a principios de año, Xbox One recibirá *Voodo Vince Remastered*. ■

BULLETSTORM: FULL CLIP EDITION

DANGANRONPA 1-2 RELOAD

FULL THROTTLE REMASTERED

VOODO VINCE REMASTERED

DAYTONA 3 CHAMPIONSHIP USA

■ SEGA ■ RECREATIVAS

Las máquinas recreativas están ya casi extintas en Occidente, pero en Japón siguen gozando de muy buena salud. Por eso, Sega acaba de anunciar la secuela de uno de sus arcades de carreras más queridos, *Daytona USA*. Esta tercera entrega numerada se basará en el motor del original e incluirá sus tres circuitos remasterizados, junto con otros tres nuevos.

El mueble contará con un monitor LED de 47" y permitirá partidas multijugador de hasta ocho personas, con la peculiaridad de ofrecer pantallas para seguir las carreras, como si fuera una retransmisión televisiva. Nuestra única duda es: ¿por qué tuvieron que desaparecer los salones aquí? ■

GUARDIANES DE LA GALAXIA

■ TELLTALE GAMES ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Se sabía que Telltale Games estaba trabajando con una IP de Marvel y, finalmente, ha resultado ser Guardianes de la Galaxia, cuya segunda película se estrenará precisamente, el 5 de mayo. El juego aún no tiene fecha, pero sí se ha confirmado que habrá una edición física que incluirá el primer episodio y el pase de temporada para descargar los demás a medida que se lancen. Es de esperar que podamos encarnar a los cinco protagonistas de la saga, es decir, Star-Lord, Gamora, Drax, Groot y Rocket Racoon. Veremos cómo se le dan a Telltale estos superhéroes, pues, visto el discreto *Batman*, su fórmula parece agotada y necesita renovarse con urgencia. ■

40 2017 CLÁSICOS DE PLAYSTATION

A lo largo de veinte años, las consolas de Sony han dado cobijo a infinidad de sagas, y muchas de ellas van a volver a la vida en forma de remasterizaciones.

CRASH BANDICOOT N-SANE TRILOGY

■ ACTIVISION ■ PS4

A medio camino entre el remake y el remaster, este pack incluirá los tres plataformas de PSOne con los que Naughty Dog empezó su leyenda.

WIPEOUT OMEGA COLLECTION

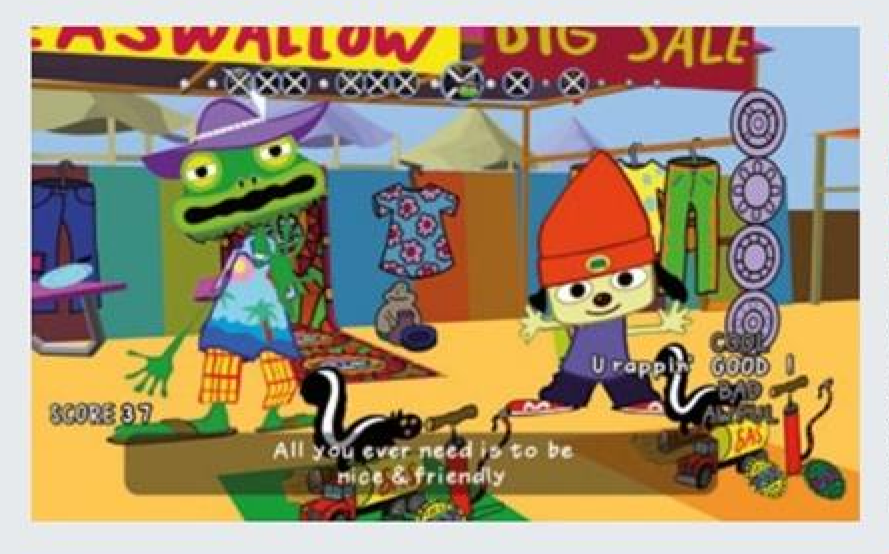
■ SONY ■ PS4

Esta colección incluirá *Wipeout HD*, *Fury* y *2048*, tres juegos con los que volveremos a ponernos a velocidades de vértigo en una treintena de circuitos futuristas.

ODDWORLD SOULSTORM

■ ODDWORLD INHABITANTS
■ SIN CONFIRMAR

Este remake de *Abe's Exodus* contará con muchas partes reimaginadas. En él, Abe deberá cuidar de la friolera de 300 mudokons.



PARAPPA THE RAPPER

■ SONY ■ PS4

El mítico perro rapero de la primera PlayStation volverá pronto a la vida. Para saciar la espera, ya se puede descargar una demo de la Store de PS4. ¡A rimar toca!

PATAPON Y LOCO ROCO

■ SONY ■ PS4

Las sagas nacidas en PSP también van a tener su oportunidad en PS4. Estas dos nos volverán a deleitar con su original y colorido planteamiento en dos dimensiones.

41 PRIMAVERA VALKYRIA REVOLUTION

■ SEGA ■ PS4 - XBOX ONE - PC

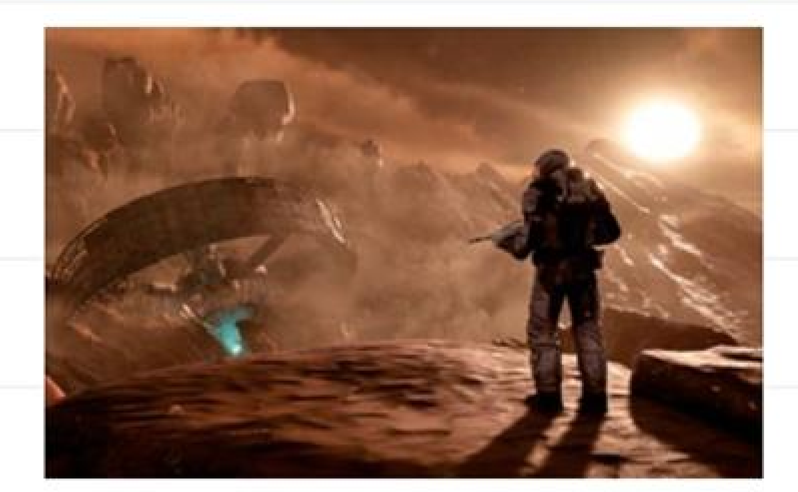
Sega está haciendo cada vez más esfuerzos para traer a Occidente sus juegos "más japoneses" sin demoras de años. Tal es el caso de *Valkyria Revolution*, que se acaba de anunciar para primavera de 2017. Llegará a PS4 y Xbox One en formato físico, así como a PS Vita en formato digital.

El juego se ambientará en una línea temporal alternativa, inspirada en la era de la industrialización europea. Los protagonistas serán cinco amigos con sed de venganza que usarán su poder de influencia para sublevar a su patria contra un imperio opresor, lo cual dará pie a muchos dilemas. Tendrá un fuerte componente estratégico, con muerte permanente de los soldados, pero, a diferencia de los anteriores *Valkyria Chronicles*, los combates serán en tiempo real. Los gráficos se asemejarán a un bello lienzo. ■

42
2017

MÁS JUEGOS PARA PLAYSTATION VR

Tras los más de 50 juegos y experiencias disponibles en la primera hornada, 2017 promete dejar nuevas e interesantes propuestas para el visor de RV de PlayStation. Y habrá un poco de todo: shooters, aventuras, juegos de puzles, estrategia, combate... ¡hasta simuladores de superhéroe!



FARPOINT

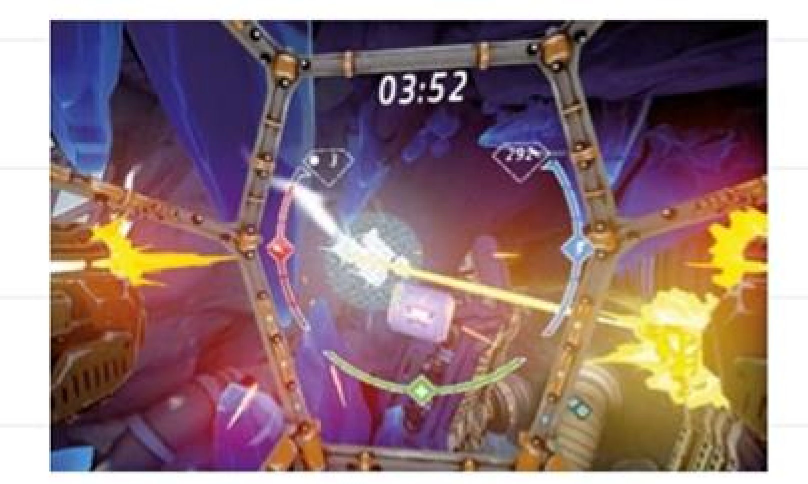
IMPULSE GEAR · PS4

Catalogado como una aventura espacial, *Farpoint* apunta a ser una de las grandes bazas de PS VR para 2017. Todo comenzará con el héroe teletransportado a un planeta desconocido, pero repleto de vida alien hostil, durante una misión rutinaria de escolta de científicos. Gracias a un nuevo add-on, el apuntado será preciso y real.

STATIK

TARSIER STUDIOS · PS4

Los suecos de Tarsier Studios preparan una atractiva propuesta: un puzle que explorará la mente humana y sus mecanismos. Todo, vestido como un experimento en el que, todos los días, amaneceremos con un dispositivo que nos sujeta las manos. Para quitárnoslo, tendremos que utilizar nuestra sesera, los ojos y los oídos...



STARBLOOD ARENA

WHITEMOON DREAMS · PS4

La realidad virtual seguirá recibiendo simuladores de combate espaciales, en este caso con campaña y cuatro modos multijugador online (hasta ocho jugadores), a bordo de naves muy personalizables que podrán moverse en 360º. Su estilo visual, el concepto de juego y su diseño de escenarios nos recuerdan al mítico *Forsaken*.

GOLEM

HIGHWIRE GAMES · PS4

Otra exclusiva de PS VR, que nos pondrá en la piel de un niño enfermo que sueña con recorrer el mundo desde su cama. Pronto, desarrollará la habilidad de crear y dirigir "golems" o criaturas de piedra, viendo lo que ellos ven. Primero, serán pequeñas, para explorar su cuarto, pero, pronto, serán moles enormes que combatirán con otras.

PSYCHONAUTS IN THE RHOMBUS RUIN

DOUBLE FINE · PS4

Diseñado como una aventura de puzles al estilo point & click (que hará de nexo entre el juego original y la secuela en desarrollo). Así, nos convertiremos en Raz, quien deberá usar sus poderes, como telequinesis o clarividencia, para interactuar y ver el mundo desde otras perspectivas.

MEGATON RAINFALL

PENTADIMENSIONAL GAMES · PS4

Simulador de superhéroe en primera persona que nos convertirá en un poderoso ser capaz de volar a gran velocidad y desatar un enorme poder destructivo. ¿Su misión? Salvar la Tierra (con unas dimensiones reales y parte del espacio recreado) de una invasión alien. Pero ojo, que nuestro poder puede arrasar edificios fácilmente.

KORIX

STELLAR VR · PS4

La estrategia en tiempo real también tendrá hueco en PS VR. Tras ver cómo destruyen nuestro planeta natal, Korix nos invitará a luchar contra el enemigo, en un juego que combinará las mecánicas de los clásicos de los 90 del género y elementos de tower defense. Tendrá campaña, modo Skirmish, multijugador para cuatro...

GNOG

KO_OP · PS4

Un juego compatible con el visor que llegará el 24 de enero y que destacará por su estética única y la música a cargo de Marskye. Definirlo es complejo, pero será como una aventura gráfica point and click, con puzles y situaciones de todo tipo, que girará en torno a las cabezas de unos muñecos y las aventuras que encierran.

43
2017

BATALLÓN DE INDIES

Los juegos de bajo presupuesto desarrollados por equipos pequeños se han convertido en una pata más de la industria de los videojuegos, gracias a las plataformas de distribución digital o a los canales de micromecenazo. A lo largo del próximo año va a haber artillería de lo más creativa.

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

■ GIANT SPARROW ■ PS4

Los creadores de *The Unfinished Swan* vuelven con una colección de historias, cada una centrada en la muerte de un miembro de la familia Finch.

BELOW

■ CAPYBARA GAMES ■ XBOX ONE

Fue uno de los primeros indies exclusivos anunciados en exclusiva para One. Un *Dark Souls* pixelado, con combates duros y muerte permanente, pero cuyo desarrollo se ha complicado...

FE

■ ZOINK GAMES ■ SIN CONFIRMAR

Primer juego de EA Originals, la iniciativa de Electronic Arts para impulsar el desarrollo indie. Nos pondrá en el pellejo de un joven zorro y, con él, exploraremos nuestra relación con la naturaleza.

WE HAPPY FEW

■ COMPULSION GAMES ■ ONE - PC

Lanzado en versión "early access" en 2016, esta aventura con tintes de survival mostró ya sus mecánicas jugables, y sus creadores están puliendo ya su historia, las escenas de vídeo...

STRAFE

■ PIXEL TITANS ■ PS4 - PC

Un shooter ultraviolento y gore... pero hecho al estilo de los shooters de los 90 (gráficos cuadradotes, texturas simples). Todo, aparte de con sangre y 30 letales armas, regado con mucho humor.

NEX MACHINA

■ HOUSEMARQUE ■ PS4

Los padres de *Super Stardust* o *Dead Nation* tienen ya nuevo arcade, cocreado con Eugene Jarvis (*Robotron*). Un epiléptico espectáculo de partículas y explosiones orientado al competitivo.

DAUNTLESS

■ PHOENIX LABS ■ PC

Ópera prima de un estudio creado por exmiembros de BioWare, un action RPG con cooperativo que girará en torno a algunas ideas vistas en *Dark Souls* y *Monster Hunter*. Será free to play.

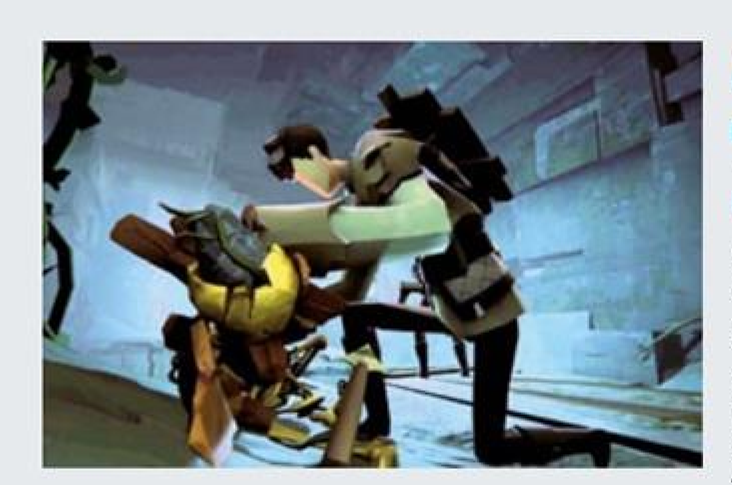
EL DOBLE SALTO DE SONIC

■ SEGA ■ PS4 - XBOX ONE - PC - SWITCH

El erizo más famoso de la historia volverá por partida doble, con dos juegos que prometen recuperar su espíritu más clásico. En primer lugar, en primavera tendremos *Sonic Mania*, que será un tributo a las entregas de Mega Drive, en formato digital para PS4, One y PC. Tanto los gráficos como la jugabilidad de plataformas en 2D serán idénticos a los de los 16 bits, y podremos manejar tanto a Sonic como a Tails (habrá cooperativo local con él) y Knuckles. Habrá tanto fases nuevas como otras reimaginadas. A final de año, llegará *Project Sonic 2017*, nombre en clave para lo que, a priori, parece una secuela de *Sonic Generations*, pues podremos manejar tanto al Sonic 3D contemporáneo como al clásico. Será para PS4, One, PC y Switch. ■

SONIC MANIA

PROJECT SONIC 2017



ASHEN

■ AURORA44 ■ XBOX ONE - PC

Un juego de rol de acción que girará en torno a las relaciones de confianza que creemos con otros personajes (podremos llevarlos a nuestra base). Porque sólo juntos sobrevivirán...

KILL STRAIN

■ SONY SAN DIEGO ■ PS4

Un juego online que enfrentará a tres equipos: dos de cuatro mercenarios, y uno de mutantes (estos últimos podrán infectar a los otros y variar el equilibrio de los equipos). A priori, interesante...

DE-FORMERS

■ COMPAÑÍA ■ PS4 - XBOX ONE

Tras la decepción de *The Order 1886*, Ready at Dawn ha cambiado de registro y ha apostado por un título orientado al multijugador y la competición, con unos gráficos más coloristas y simples.

VANE

■ FRIEND & FOE ■ PS4 - PC

Este estudio, formado por gente que ha trabajado en *The Last Guardian* o *Killzone*, trabaja en una interesante aventura que, tanto por estética como por atmósfera, remite a joyas como *ICO*.

LITTLE NIGHTMARES

■ TARSIER STUDIOS ■ PS4 - ONE - PC

Acompaña a Six en su viaje a lo más profundo de sus temores, personificados en Las Fauces, una embarcación a caballo entre una casa de muñecas y el infierno...

THE CHURCH IN THE DARKNESS

■ PARANOID PROD. ■ PS4 - ONE - PC

Juego de acción y sigilo cuya historia cambiará en cada partida y que nos introducirá en una secta, que pretende autoeliminarse, en busca de un familiar.

ABSOLVER

■ SLOCLAP ■ PS4 - PC

Bautizado como un RPG de combate online, pondrá énfasis en el sistema de lucha y la personalización del luchador, ya sea para recorrer mazmorras en cooperativo o luchar contra otros jugadores.

PYRE

■ SUPERGIANT GAMES ■ PS4 - PC

Los creadores de *Transistor* vuelven con otro universo único, de nuevo con mecánicas de rol, que girará en torno a una ancestral competición, a cuyos ganadores se les permite salir del purgatorio.

DRAGON QUEST

■ SQUARE ENIX ■ PS4 - SWITCH - 3DS

La saga *Dragon Quest* no para y, además de la remasterización de su octava entrega para 3DS, nos deleitará el 28 de abril con *Dragon Quest Heroes II*, el spin-off de batallas multitudinarias desarrollado por Omega Force, en la línea de *Dynasty Warriors*, con cooperativo online para cuatro. Sin embargo, el plato fuerte será *Dragon Quest XI*, que hará uso del motor Unreal 4 y apostará por el rol clásico, con exploración y combates. Por ahora, lo que se sabe es que saldrá tanto en PlayStation 4 como en Switch y 3DS, de modo que, aunque habrá diferencias gráficas y jugables, la historia será la misma. ■

DRAGON QUEST HEROES II

DRAGON QUEST XI

46 TERROR INDEPENDIENTE

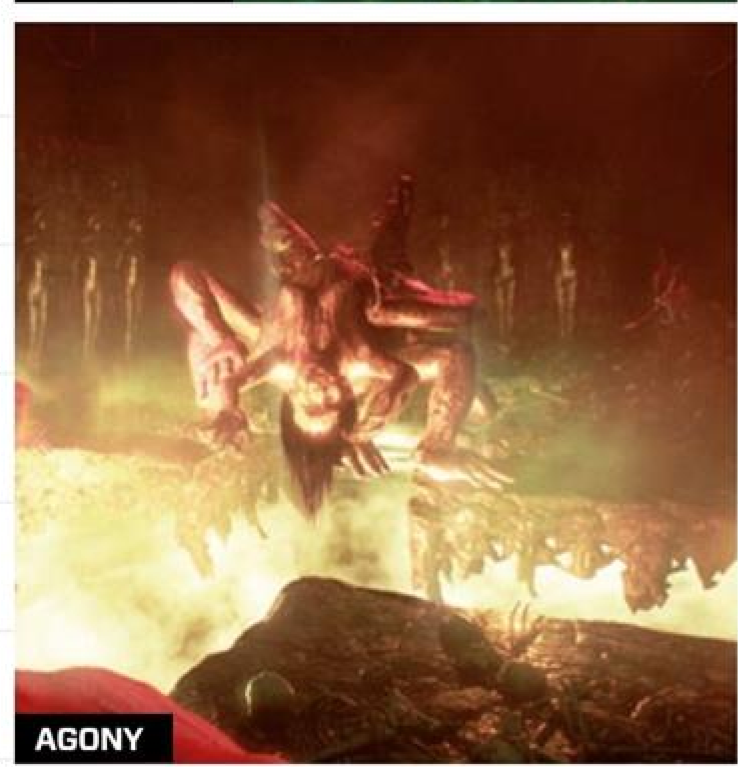
PRIMAVERA

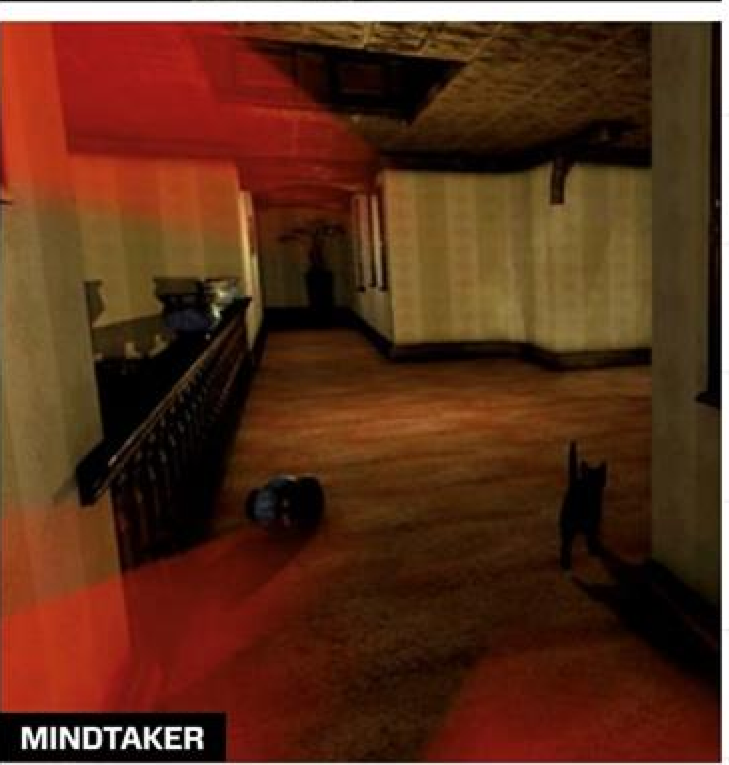
■ ILLFONIC - THE FARM 51 - MADMIND STUDIO - RELEVO VIDEOGAMES ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Los estudios indies han tenido buena parte de la culpa de la resurrección del survival horror, y en 2017 van a seguir ofreciéndonos experiencias de lo más diversas. A lo largo de la primavera, en fechas aún por concretar, PS4, Xbox One y PC recibirán tres títulos que ahondarán en esa corriente. El primero será *Viernes 13*, inspirado en una de las sagas de terror más icónicas de la historia del cine. Será un título enfocado al multijugador asimétrico, de modo que una persona controlará al asesino Jason Voorhees y otras siete serán los adolescentes que tendrán que escapar de él. En segundo lugar, tendremos *Get Even*, que nos llevará a un manicomio abandonado, donde, pistola y móvil en mano, tendremos que encontrar a una chica que lleva adosada una bomba. En tercer lugar, llegará *Agony*, en el que un alma atormentada y sin recuerdos deberá escapar del infierno. Más adelante, en una fecha aún por concretar, llegará a PS4 *Mindtaker*, del estudio español Relevo, en el que un policía deberá investigar un asesinato en una casa encantada en la que solía jugar de niño. El juego será totalmente compatible con PS VR. ■

VIERNES 13

GET EVEN


AGONY


MINDTAKER

47 YOOKA-LAYLEE

11 ABRIL

■ PLAYTONIC GAMES ■ PS4 - XBOX ONE - PC - SWITCH

El sucesor espiritual de *Banjo-Kazooie* está ya casi listo. Los principales responsables de la mítica saga de Rare crearon su propio estudio y van a revivir todas las mecánicas de plataformas en 3D que vimos en Nintendo 64, sólo que cambiando el tándem del oso y el pájaro por otro formado por un camaleón y un murciélago. Recientemente, Playtonic ha anunciado la cancelación de la versión de Wii U, para molestia de los usuarios de la consola que financiaron el Kickstarter. Lo bueno es que llegará a Switch, pero esa versión aún no tiene fecha. ■

48 MASS EFFECT ANDROMEDA

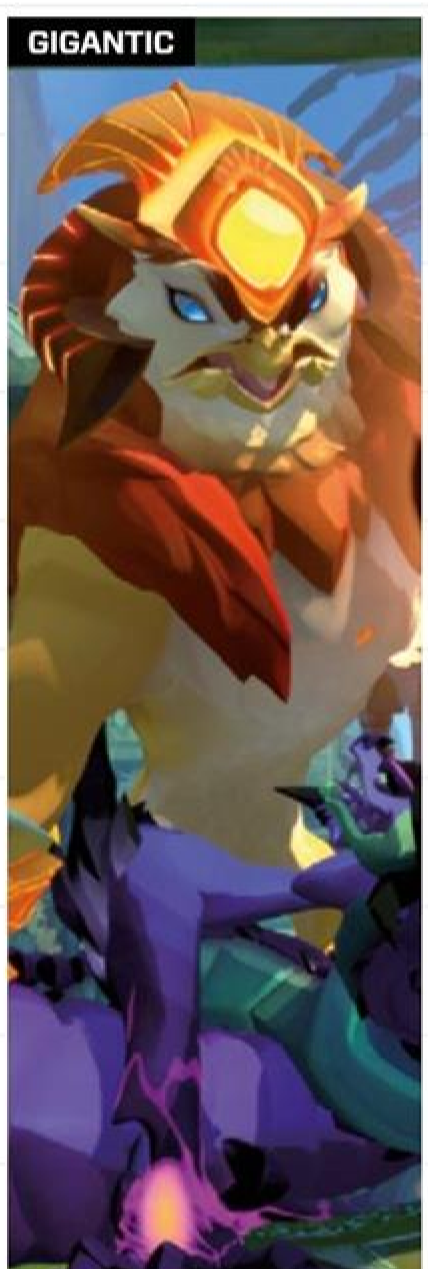
PRIMAVERA

■ BIOWARE ■ PS4 - XBOX ONE - PC

La galaxia de Andrómeda nos espera en la nueva epopeya espacial de BioWare. Encarnaremos al Pionero, un personaje personalizable (hombre o mujer) encargado de una expedición que viaja desde la Vía Láctea para encontrar un nuevo hogar para la humanidad. A bordo de la nave Tempest, podremos viajar a infinidad de planetas de un tamaño descomunal, que se podrán recorrer con el vehículo terrestre Nomad.

El desarrollo será en tercera persona, y parece que habrá menos coberturas que en la trilogía original y se dará más peso al encadenamiento de habilidades, además de añadirse una mochila propulsora. Pero lo mejor serán el sistema de relaciones con otros personajes, con los que podremos tener romances no predefinidos, según las decisiones. ■

GIGANTIC



LAWBREAKERS

PARAGON

49 HÉROES PARA DAR Y REGALAR

2017

■ MOTIGA - BOSS KEY PRODUCTIONS - EPIC GAMES ■ XBOX ONE - PC - PS4

El género del MOBA se ha convertido en un fenómeno de masas en PC, con *League of Legends* como referente, y van a ser varios los estudios que imiten su fórmula de multijugador por equipos con héroes de diversas habilidades. Todos han realizado ya varias betas, aunque dos apostarán por el formato free to play y otro por el de pago tradicional. El primero es *Gigantic*, de Motiga, para One y PC. En tercera persona, se enfrentarán equipos de cinco, cada uno de los cuales tendrá a su cargo un enorme guardián que deberá proteger, usando hechizos, espadas y armas de fuego. *Paragon* será similar, pero corre a cargo de Epic Games y es para PS4 y PC. El que será de pago es *LawBreakers*, de Boss Key Productions (estudio de Cliff Bleszinski) y exclusivo de PC, que será un shooter en primera persona, con escenarios verticales y uso de la gravedad. ■

50 TEKKEN 7

PRIMAVERA

■ BANDAI NAMCO ■ PS4 - ONE - PC

Uno de los decanos de la lucha en 3D ultima ya su desembarco en consolas, tras salir para recreativas en Japón. Esta nueva edición del Torneo del Puño de Hierro ahondará en los orígenes de la familia Mishima, pues conoceremos a la esposa de Heihachi, Kazumi. Contará con un modo Historia, pero al mismo tiempo estará pensado para triunfar en la escena de los eSports. Usará el motor Unreal 4 y habrá, al menos, una decena de personajes nuevos, entre los que estará Akuma, de *Street Fighter*. Por cierto, ¿qué habrá sido del crossover en 3D con la saga de Capcom? ■

51 TACOMA

2017

■ FULLBRIGHT ■ XBOX ONE - PC

Los creadores de *Gone Home* llevan tiempo trabajando en esta aventura de exploración en primera persona. La protagonista será Amy Ferrier, una astronauta enviada a TACOMA, una estación de transferencia lunar, para unirse a su tripulación. Sin embargo, cuando llegue la encontrará vacía, así que le tocará investigar qué ha pasado. Aprovechando la reducida gravedad, podremos dar grandes saltos para llegar a cualquier sitio. ■

52 YO-KAI WATCH 2

PRIMAVERA

■ LEVEL-5 ■ 3DS

Sólo un año después de que la primera entrega desembarcara en España (aunque con bastante retraso respecto a Japón), Level-5 nos volverá a deleitar con sus simpáticas criaturas. Habrá más de 300 nuevos Yo-Kai y, como si de *Pokémon* o *Inazuma Eleven* se tratara, habrá dos ediciones distintas. Nate y sus amigos volverán a ser los protagonistas, pero, esta vez, podrán viajar en el tiempo para detener a dos siniestros Yo-Kai. ■

53 SHOVEL KNIGHT: SPECTER OF TORMENT

PRIMAVERA

■ YACHT CLUB GAMES ■ TODAS

Los DLC son un asunto polémico, pero hay estudios que los gestionan mejor que otros. Pocos lo han hecho mejor que Yacht Club Games, que no para de ampliar el genial *Shovel Knight* con expansiones gratuitas. *Specter of Torment* ofrecerá una campaña nueva, protagonizada por Specter Knight, con más zonas, nuevas habilidades... Muchas compañías deberían tomar nota. Así, sí. ■

CUPHEAD

■ STUDIO MDHR ■ XBOX ONE - PC

Anunciado hace ya varios años, este encantador juego indie del programa ID@Xbox tiene nueva fecha estimada. Será a mediados de 2017 cuando podamos disfrutar de su desafiante propuesta de run and gun. Inicialmente estaba previsto que sólo contara con batallas contra jefes finales, pero el alargamiento del desarrollo ha permitido a Studio MDHR añadir fases de plataformas en 2D. Tanto esa vertiente como los jefes contarán con cooperativo local para dos jugadores, de modo que deberemos disparar y saltar para esquivar infinidad de proyectiles. Sin duda, lo mejor será la deliciosa estética, que homenajeará a los dibujos animados de los años 20. ■

E3 2017

■ TODAS ■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Es difícil hacer previsiones a tantos meses vista, pero el E3 nunca decepciona. De mantenerse el calendario de los últimos años, podemos esperar conferencias por parte de Microsoft, Sony, EA, Electronic Arts y Bethesda, a las que seguro que Nintendo vuelve a unirse con uno de sus Direct, enfocado a la segunda hornada de títulos de Switch. De los juegos que aún no se han anunciado, pocas previsiones podemos hacer, pero seguro que títulos futuros como *The Last of Us: Part II*, *Cyberpunk 2077* o *Death Stranding* tienen sus minutos de gloria. Además, es de prever que Microsoft muestre allí Scorpio por primera vez, así como nuevas exclusivas para el corto plazo. ■

YAKUZA KIWAMI

■ SEGA ■ PS4

Este remake del primer *Yakuza* de PS2 llegará a Occidente a lo largo del verano, para complementar a *Yakuza 0*. Será ideal para familiarizarse con el ascenso de Kazuma Kiryu en la mafia japonesa y con los orígenes de su ahijada, Haruka. Entre las novedades, destacará "Majima Everywhere", un sistema por el que el amigo-enemigo de Kazuma nos abordará en todo tipo de situaciones. El original de PS2 contó con traducción al castellano, así que rezamos para que Sega la recupere, aunque hay que recordar que era muy pobre y que hay nuevos textos que precisarían ser adaptados desde cero. ■

INJUSTICE 2

MARVEL VS CAPCOM INFINITE

LUCHAS CRUZADAS

■ WARNER BROS - CAPCOM ■ PS4 - XBOX ONE - PC

El género de la lucha se presta como ningún otro a los crossovers y, en 2017, PS4, Xbox One y PC van a tener dos de una fuerza descomunal, ambos en 2D. El primero será *Injustice 2*, en el que se curtirán el lomo los héroes y los villanos de DC Comics, como Batman, Superman, Aquaman, Deadshot o Harley Quinn. Los escenarios serán muy interactivos, de modo que podremos enviar a los enemigos contra muchos de los elementos del fondo, que serán más que mero atrezo. De hecho, cada escenario tendrá varias zonas a las que podremos "caer", según cómo se desarrolle la contienda. En segundo lugar, a finales de año llegará *Marvel vs Capcom Infinite*, que enfrentará a personajes de cómic, como Ironman y Capitana Marvel, con iconos de la compañía japonesa, como Ryu y MegaMan. Los combates serán de dos contra dos y darán gran importancia a las gemas del infinito (de ahí el título). ■

58 PRIMAVERA — LA PRIMAVERA LAS PIEZAS ALTERA

WARNER BROS · PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Las piezas de LEGO van a estar muy presentes a lo largo de todo 2017. Warner Bros ha anunciado recientemente que *LEGO City Undercover*, una de las mejores entregas de esta polivalente saga (salió en exclusiva para Wii U en 2013), tendrá una remasterización para las consolas de la actual generación, incluida Switch. Está prevista para primavera. Por otro lado, *LEGO Dimensions* seguirá ampliándose con colecciones de figuras como la de Los Goonies. ■

MARIO SPORTS SUPERSTARS

PIKMIN FOR 3DS

EVER OASIS

LADY LAYTON: THE MILLIONAIRE...

STORY OF SEASONS: TRIO OF TOWNS

AoT: ESCAPE FROM CERTAIN DEATH

59 2017 — TERROR OPRESIVO

RED BARRELS - CYANIDE · PS4 - XBOX ONE - PC

El terror en primera persona tendrá dos grandes exponentes en *Outlast II* y *Call of Cthulhu*, que llegarán a PS4, Xbox One y PC en algún momento de 2017. El primero nos pondrá en la piel de un operador de vídeo que viajará a un pueblo de Arizona junto a su mujer para investigar el asesinato de una embarazada, pero acabará teniendo que buscar a su esposa, con la única ayuda de la visión nocturna de su cámara. El segundo nos pondrá en la piel de un detective que también deberá investigar una serie de asesinatos, pero con mecánicas más roleras. ■

OUTLAST II

CALL OF CTHULHU

60 2017 — LA VIDA SIGUE PARA 3DS

NINTENDO - LEVEL-5 - KOEI TECMO · 3DS

La teoría dice que Switch debería ser la sustituta de Wii U y de 3DS al mismo tiempo, pero, por ahora, Nintendo sigue confiando en su actual portátil. En primavera llegará *Mario Sports Superstars*, que ofrecerá cinco deportes. En fechas aún por determinar, llegarán *Ever Oasis*, el RPG que está desarrollando Grezzo (responsable de las remasterizaciones de *Ocarina of Time* y *Majora's Mask*), y *Pikmin for 3DS*, que dejará de lado la estrategia para apostar por las plataformas en 2D. Para Japón también están anunciados *Attack on Titan: Escape from Certain Death* y *Lady Layton* (un spin-off de *Profesor Layton*), a los que cabe añadir el ya lanzado *Story of Seasons: Trio of Towns*. Al menos estos dos últimos deberían llegarnos a Occidente. ■

61 22-26 AGOSTO — GAMESCOM

TODAS · PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

En los últimos años ha perdido mucha de su pujanza y las compañías ya no hacen conferencias como si de un pequeño E3 se tratara, pero aun así la Gamescom es la feria de videojuegos más importante de cuantas se celebran en Europa y siempre se produce algún que otro anuncio relevante. ■

62
SEPTIEMBRE

NUEVA TEMPORADA DEPORTIVA

■ EA SPORTS - KONAMI - 2K ■ PS4 - XBOX ONE - PC - ¿SWITCH?

El mes de septiembre se ha convertido en sinónimo del lanzamiento de los juegos deportivos de mayor relevancia. Antiguamente, se solía apurar hasta octubre, para poder actualizar las plantillas, pero en la era de las actualizaciones y los parches se pueden adelantar los plazos. Tras el gran duelo de los dos últimos años, en los que *FIFA* y *PES* han estado casi a la par, habrá que ver con qué nos sorprenden esta vez. ¿Será *FIFA* la saga de EA que llegará a Switch? Sin embargo, si hay una serie que no se canse de sorprender cada año, ésa es *NBA 2K*, por lo que habrá que estar muy atentos a lo que Visual Concepts anuncie. A priori, todos se presentarán en el E3. ■

63
SEPTIEMBRE

NEED FOR SPEED

■ GHOST GAMES ■ SIN CONFIRMAR

Tras muchos años de lanzar una entrega por año, Electronic Arts entendió que era bueno espaciar más las sucesivas entregas de *Need for Speed*. La anterior, que fue un reseteo, se lanzó a finales de 2015, y su sucesora llegará dos años después, como ya pasó con ésa respecto a *Need for Speed Rivals*. Ghost Games, el estudio que se hizo cargo de esas dos últimas entregas, ya confirmó hace unos meses que volverá a estar al cargo y que está tomando nota de las opiniones de la comunidad. Si nos atenemos a lo visto en el último lustro, lo lógico es que se vuelva a apostar por un mundo abierto, aunque esperamos que no se limite a las carreras nocturnas, que la IA deje de hacer la goma... y que sea compatible con volantes. ■

66
OTOÑO

RED DEAD REDEMPTION 2

■ ROCKSTAR ■ PS4 - XBOX ONE

Rockstar se ha tomado su tiempo para lanzar su primer juego hecho desde cero para PS4 y Xbox One, pero va a ser nada menos que *Red Red Redemption 2*, que, pese al dígito, se desconoce si será una secuela, una precuela o una historia inédita. Lo que sí que parece seguro es que habrá siete forajidos protagonistas, aunque está por ver si todos serán controlables, tras el trío que vimos en *GTA V*. ¿Será la banda de malhechores de la que formó parte John Marston?

Por ahora, Rockstar sólo ha mostrado un escueto tráiler, pero el apartado técnico nos dejará sin habla. Como es habitual en la compañía, el mundo del juego será gigantesco, y parece que será más variado que el de la primera entrega, no sólo por el tipo de entornos, sino también por la variedad de fauna que podremos cazar. Ya se ha confirmado que habrá un fuerte componente multijugador, lo que invita a pensar en algo similar a *GTA Online*, sólo que en el Oeste, con caballos, carruajes y demás iconografía. Va a ser el otoño más salvaje del siglo. ¿Del XIX o del XX? ■

DESTINY 2

BUNGIE · SIN CONFIRMAR

Pese a sus difíciles inicios, en los que no acabó de cumplir la promesa de ser un MMO en continua actualización, Bungie ha ido aumentando la oferta de contenidos de *Destiny* a golpe de raids y, sobre todo, expansiones. Una vez lanzadas *El Rey de los Poseídos* y *Los Señores de Hierro*, la intención de Activision es que la secuela llegue en 2017, previsiblemente a finales, lo que supondría un razonable plazo de tres años respecto a la primera entrega. Nada se sabe de qué aspectos mejorará (la historia necesitaría un buen empujón), pero es de esperar que esta vez sólo haya versiones para PS4 y Xbox One, sin medias tintas intergeneracionales. De hecho, *Los Señores de Hierro* no salió ya en las viejas consolas. ¿Dará el salto a PC?

TOKYO GAME SHOW

TODAS · PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

El Tokyo Game Show se celebra siempre a mediados de septiembre y está muy enfocado al mercado japonés, que sigue siendo un mundo aparte. Es verdad que muchas compañías han descentralizado su propiedad y son más internacionales, en especial PlayStation, cuyos directivos son en buena medida occidentales, pero lo cierto es que sigue habiendo decenas de estudios nipones que tienen mucho que decir en la industria. Dependerá mucho de lo que saquen ya en el E3, pero seguro que compañías como Capcom, Bandai Namco, Square Enix, Sega o Koei Tecmo tienen anuncios importantes que hacer en su feria "nacional". Veremos si Nintendo, con Switch en pleno despegue, decide hacer un Direct para la ocasión.

67
NOVIEMBRE

EL AÑO DE FINAL FANTASY

■ SQUARE ENIX ■ PS4

En 2017, se cumplirá el trigésimo aniversario de Final Fantasy, y es de esperar que Square Enix tire la casa por la ventana. Un atrevido rumor apunta a que podría haber una recopilación con todas las entregas de la saga, pero lo que es casi seguro es que veremos *Final Fantasy XII: The Zodiac Age*, la remasterización del juego de PS2, aún sin fecha, y *Stormblood*, la expansión del MMO *Final Fantasy XIV*, prevista para principios de verano.

Sin embargo, lo que más interesa es el remake de *Final Fantasy VII*, que tendrá combates en tiempo real y usará el motor Unreal 4. Square Enix ya anunció que se dividiría en varias subentregas (se desconoce cuántas), así que lo normal sería que la primera saliera a finales de año. No obstante, hay que recordar que su director, Tetsuya Nomura, también está con *Kingdom Hearts III*, y es difícil saber a cuál se le dará prioridad. ■

■ *Final Fantasy VII Remake* les dará a Cloud Strife y compañía un look realista.

FINAL FANTASY XII: THE ZODIAC AGE

FINAL FANTASY XIV: STORMBLOOD

STAR WARS BATTLEFRONT 2

■ DICE ■ SIN CONFIRMAR

Tras su polémico lanzamiento, sin campaña y con un pase de temporada de 50 euros, *Star Wars Battlefront* ha acabado siendo un juego bastante completo. EA ya confirmó que la secuela se lanzaría en 2017, y lo más previsible es que llegue en la recta final del año, a la par que el "Episodio VIII". DICE afirma haber tomado nota de las críticas y ya ha dejado caer que, esta vez sí, habrá campaña. ¿Se inspirará en los "Episodios I-II-III" o en el "VII" y el "VIII"? Más adelante, en 2018, llegará la aventura que está preparando Visceral, mientras que el juego de acción de Respawn aún no tiene fecha. ■

PROJECT SCORPIO

■ MICROSOFT ■ XBOX ONE

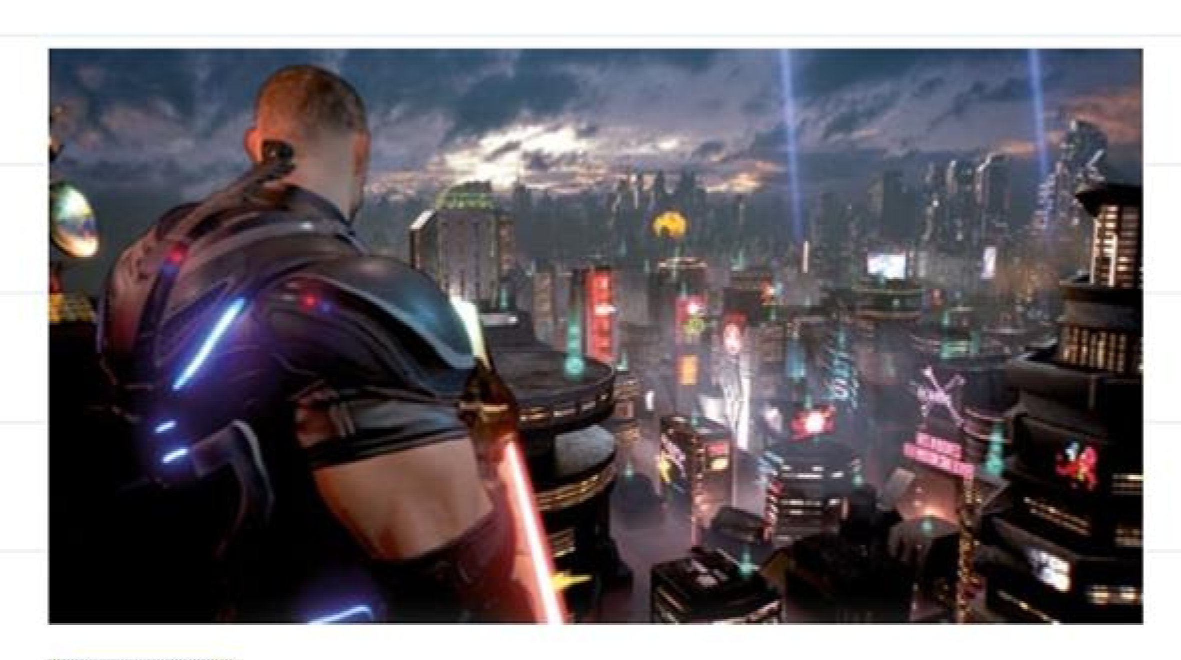
Una vez que Xbox One S está a la venta, los esfuerzos de Microsoft están centrados ya en Project Scorpio, una nueva máquina con la que se pretende "poner fin a las generaciones", con un planteamiento muy similar al de PS4 Pro, pero con una potencia aún mayor, merced a su procesador de seis teraflops y su CPU de ocho núcleos. El catálogo de juegos será el mismo que el de Xbox One, pero se ofrecerán resoluciones de 4K nativas y tecnología de realidad virtual. ¿Se firmará un acuerdo con Oculus Rift? ¿Y qué pasará con Hololens? El E3 arrojará luz. Sabiendo que Xbox, 360 y One se lanzaron en noviembre, sería lógico que Scorpio repitiera esa fecha. ■

70 BATTALION 1944

DICIEMBRE

■ BULKHEAD INTERACTIVE ■ PS4 - XBOX ONE - PC

En los últimos años nos hemos hartado a decir que nos gustaría volver a ver shooters ambientados en la Segunda Guerra Mundial, aprovechando la tecnología de las consolas actuales. El estudio Bulkhead Interactive cogió el guante e hizo un Kickstarter con el que logró sacar adelante este shooter en primera persona, que hará uso del Unreal Engine 4. Sus responsables afirman que han querido recuperar el espíritu de los shooters multijugador clásicos, citando expresamente a *Medal of Honor* y *Call of Duty 2*. Así, deberemos unirnos a un escuadrón y combatir en diversas batallas, cuyos resultados se irán acumulando. En mayo habrá una beta cerrada. ■



71 CRACKDOWN 3

DICIEMBRE

■ RUFFIAN GAMES ■ XBOX ONE - PC

Se anunció en el E3 2014 y, desde entonces, no se ha sabido casi nada de él, más allá de una pequeña demo técnica en la Gamescom 2015, pero Phil Spencer, el máximo responsable de Xbox, ha confirmado recientemente que *Crackdown 3* sigue en desarrollo para Xbox One y PC, y que su lanzamiento está previsto para finales de 2017. Habrá un modo campaña y también multijugador online, y se está poniendo mucho énfasis en las físicas del entorno. Concretamente, todo será destructible, en particular los edificios, que se vendrán abajo de múltiples formas, según el calibre de las balas que impacten en ellos o la fuerza de las explosiones. ■

SHENMUE III

72

DICIEMBRE

■ YS NET ■ PS4 - PC

Tras su ilusionante aparición en el E3 2015, la nueva obra de Yu Suzuki apenas ha dado señales de vida, más allá de algunos artes conceptuales, pero el creador japonés ya ha prometido que, a principios de 2017, habrá novedades jugosas. Eso sí, aunque su fecha oficial es el mes de diciembre, realmente dudamos que vaya a salir ahí, pues dos años y medio de desarrollo nos parecen muy poco para un proyecto de esta envergadura, a lo que hay que añadir el hecho de que casi todos los juegos nacidos en Kickstarter acaban retrasándose.

Sea como fuere, el juego será una continuación directa de las dos entregas de Dreamcast (Sega sigue sin anunciar las tan solicitadas remasterizaciones, casi obligatorias para que esta secuela capte al gran público), por lo que Ryo Hazuki continuará persiguiendo a Lan Di, a priori por tres pueblos de las montañas de China, con las mecánicas de exploración conversacional y combates de artes marciales que tanto sorprendieron en su día. ■

73 SCALEBOUND

2017

■ PLATINUM GAMES ■ XBOX ONE - PC

De la mente de Hideki Kamiya han salido genialidades como *Resident Evil 2*, *Devil May Cry*, *Okami* o *Bayonetta*, así que la nueva IP de Platinum Games apunta muy alto. Junto con *NieR Automata*, supondrá la entrada del aclamado estudio japonés en el género del RPG de acción. El protagonista será Drew, un joven que acabará perdido en otro mundo y que tendrá que formar equipo con Thuban, un dragón que se podrá personalizar ampliamente, con todo tipo de armaduras y habilidades. El ritmo será más pausado que el de los habituales hack and slash de Platinum, pero los combos serán muy estilosos y habrá cooperativo para cuatro jugadores. ■

74 GRAN TURISMO SPORT

2017

■ POLYPHONY DIGITAL ■ PS4

La nueva entrega del "simulador de conducción real" estará enfocada a los eSports, gracias a un acuerdo entre Sony y la Federación Internacional de Automovilismo, aunque también habrá pruebas para jugar en solitario y un modo que sacará partido a PS VR. Habrá 137 coches y diecinueve circuitos, y parece que el retraso que sufrió ha servido para mejorar mucho el apartado visual. ■

75 DETROIT BECOME HUMAN

SIN FECHA

■ QUANTIC DREAM ■ PS4

En la línea de *Heavy Rain*, David Cage y su equipo nos ofrecerán otra de sus peculiares aventuras gráficas de corte cinematográfico, esta vez protagonizada por androides, con un genial regusto a "Blade Runner" y más ramificaciones argumentales que nunca, según las decisiones que tomemos. Cada personaje tendrá unas mecánicas jugables y podrá morir si elegimos mal. ■

76 PREY

2017

■ ARKANE STUDIOS ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Tras saltar al estrellato con *Dishonored*, Arkane Studios ha recibido el encargo de hacer un reseteo de la saga *Prey*, con Bethesda como editora. El juego estará protagonizado por un hombre llamado Morgan, enviado a la estación espacial Talos 1, donde tendrá que hacer frente a unos extraños alienígenas con forma de nebulosas negras. Será un shooter, pero habrá multitud de habilidades, como la de poseer objetos. ■

WILD

BEYOND GOOD & EVIL 2

77

2017

NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM

■ LEVEL-5 ■ PS4

Level-5 y algunos de los que fueran referentes en Studio Ghibli, como el diseñador Yoshiyuke Momose y el compositor Joe Hisaishi, están preparando esta secuela del maravilloso juego de PS3, esta vez en exclusiva para PS4. A priori, el plantel de personajes será nuevo, de modo que el protagonista será Evan, el niño rey... de Villa Cascabel, precisamente uno de los emplazamientos que visitamos en la primera entrega. Tras sufrir un golpe de estado, tendrá que luchar por recuperar su reino con la ayuda de Roland, un viajero de otro mundo. Por lo que se ha podido ver, los combates serán en tiempo real, como los de la primera entrega, con movimiento libre de los personajes y cierto tiempo de espera para ejecutar los ataques. ■

78

SIN FECHA

VUELVE MICHEL ANCEL

■ WILD SHEEP STUDIO - UBISOFT ■ PS4 - SIN CONFIRMAR

Michel Ancel, creador de *Rayman*, está trabajando en dos nuevos títulos. El primero de ellos es *WiLD*, una exclusiva para PS4 que se anunció en la Gamescom de 2014 y que, desde otoño de 2015, no ha dado señales de vida. Está siendo desarrollada por un pequeño estudio fundado por el propio Ancel, Wild Sheep Studio, y nos pondrá en la piel de un chamán que tendrá la capacidad de controlar a diferentes seres vivos, en un enorme mundo abierto. El segundo juego en el que está trabajando el creador francés, como parte de Ubisoft, es *Beyond Good & Evil 2*, cuyo desarrollo se confirmó hace unos meses, tras años de dimes y diretes. Sólo se han visto un par de artes conceptuales por ahora, pero se rumorea que saldría para Switch. ■

79

2017

UNCHARTED THE LOST LEGACY

■ NAUGHTY DOG ■ PS4

El que iba a ser el DLC de *Uncharted 4* ha resultado ser una gran expansión independiente, que se venderá en formato físico (también la podrán descargar los que adquirieran el pase de temporada). La protagonista será Chloe Frazer, y estará acompañada por Nadine Ross, la que fuera antagonista de Nathan Drake en *El desenlace del ladrón*. Ambas viajarán hasta una cordillera de la India en busca del colmillo perdido de Ganesh. Dado que Bruce Straley se ha tomado un año sabático y Neil Druckmann ya está con *The Last of Us: Part II*, el director será Kurt Margenau, que fue jefe de diseño de *Uncharted 4*. Naughty Dog ya ha dicho que durará más que *Left Behind*, el DLC de tres horas de *The Last of Us*. ■

80

SIN FECHA

GOD OF WAR

■ SONY SANTA MONICA ■ PS4

Kratos, el dios de la guerra, volverá más fuerte que nunca en esta continuación de *God of War*, que cambiará la mitología griega por la nórdica. Tras consumar su venganza contra el Olimpo, el espartano será un hombre más maduro y sosegado, debido a su paternidad. Su hijo le acompañará durante la aventura, lo que servirá para dar mayor relevancia a la narrativa, de un modo emocional similar al de *The Last of Us*.

Y no es lo único que cambiará respecto a las anteriores entregas. Aunque seguirá siendo un juego de acción muy violento, el ritmo de juego será más pausado, en oposición al frenético estilo de hack and slash de antes. Kratos empuñará un hacha que podrá lanzar, y su hijo le ayudará con un arco, aunque de primeras será un pusilánime. El estilo de combate estará muy condicionado también por la nueva cámara al hombro, que sustituirá a las cámaras fijas de antaño. A las criaturas escandinavas les aguarda la furia de un dios. ■

81

SIN FECHA

RESIDENT EVIL 2 REMAKE

■ CAPCOM ■ SIN CONFIRMAR

Uno de los survival horror más queridos regresará en forma de remake, tal vez a finales de 2017 o ya en 2018. Por ahora, Capcom no ha soltado prenda de qué tipo de cambios aplicará a la aventura que Leon S. Kennedy y Claire Redfield protagonizaron en la comisaría de policía de Raccoon City allá por 1998. ■

MONSTER HUNTER STORIES

MONSTER HUNTER GENERATIONS XX

82

2017

MONSTRUOS JAPONESES

■ CAPCOM ■ 3DS

Otra de las sagas más relevantes en la longeva trayectoria de Capcom es *Monster Hunter*, que la compañía pretende seguir popularizando en Occidente. Hace unos meses, llegó a Japón *Stories*, un spin-off con combates por turnos y gráficos de dibujos animados, y confiamos en que se anuncie su pronto desembarco en Occidente. Lo mismo esperamos de *Generations XX*, la versión Ultimate de la última entrega canónica, que saldrá en marzo en tierras niponas. Sabiendo que, desde que la saga es exclusiva de 3DS, Nintendo ha traído todas las entregas, hay muchas opciones de que nos lleguen. ■

83 DAYS GONE

SIN FECHA

SONY BEND STUDIO ■ PS4

Los creadores de *Syphon Filter* están preparado este prometedor juego de zombis en mundo abierto. El protagonista será Deacon St. John, un cazarrecompensas que vivirá al margen de la ley, en un desierto tomado por hordas de freakers, unas criaturas que se moverán a gran velocidad. Los escenarios serán muy variados (riberas, montañas, bosques) y contaremos con una moto que habrá que cuidar como si fuera un personaje más, poniéndole gasolina o reparándola. ■

84 SPIDER-MAN

SIN FECHA

INSOMNIAC GAMES ■ PS4

En julio se estrena "Homecoming", la nueva película de Spider-Man, y sería lógico que Insomniac lanzara en 2017 el juego que está preparando, aunque hay que recordar que será una interpretación libre. En él, Peter Parker deberá luchar contra el crimen y contra su caótica vida personal, en un desarrollo construido en torno al parkour, los vuelos "con telaraña" y los combates, en plan *Batman Arkham*. Aún no se han revelado los villanos, pero Mr. Negative podría estar en el ajo. ■

85 PROJECT CARS 2

SIN FECHA

SLIGHTLY MAD STUDIOS ■ PS4 - ONE - PC

La segunda parte del simulador más completo de los últimos años nos volverá a poner al volante de todo tipo de coches, con la importante novedad de las pruebas off road, en circuitos de tierra, barro o nieve. Habrá 50 localizaciones únicas, todas con ciclo día-noche y clima variable, y se añadirá un modo cooperativo, para que podamos formar equipo con otro jugador, como se hace en las carreras de resistencia reales. Además, se potenciará el ámbito de los eSports. ■

■ *Metal Gear Survive* partirá de un supuesto agujero de gusano abierto tras el ataque a la Mother Base en *Ground Zeroes...*

STATE OF DECAY 2

DEAD ISLAND 2

86 SUPERVIVENCIA ZOMBIE

2017

KONAMI - MICROSOFT - DEEP SILVER ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Los zombis siguen muy presentes en la industria, y varias compañías van a explotarlos con experiencias enfocadas al multijugador cooperativo, para PS4, One y PC. *Metal Gear Survive* será un spin-off que se lanzará a precio reducido y que sacará partido al motor gráfico y a las mecánicas jugables de *The Phantom Pain*. Por su parte, *Dead Island 2* se supone que sigue en desarrollo, ahora con Sumo Digital al mando, tras la salida de Yager. Finalmente, *State of Decay 2*, exclusivo de One y Windows 10, nos soltará en un enorme mundo abierto, donde otros humanos también serán un peligro. ■

KNACK 2

JAPAN STUDIO · PS4

Tras nacer junto a PlayStation 4 de la mano del arquitecto de la consola, Mark Cerny, cuatro años después la saga *Knack* volverá a la palestra. De nuevo, será un plataformas con entornos tridimensionales y protagonizado por un enorme gólem con la capacidad para hacerse diminuto y pasar por cualquier rincón, por estrecho que sea. Habrá saltos, puzles y combates con un control mejorado, así como un modo cooperativo para dos jugadores.

88 SIN FECHA

QUAKE CHAMPIONS

BETHESDA · PC

Bethesda sigue recuperando shooters clásicos: tras su brillante trabajo con *Wolfenstein* y *Doom*, la siguiente saga en pasar por su taller será *Quake*, con una entrega que, por ahora, sólo está anunciada para ordenadores. Estará centrada en el multijugador competitivo, como siempre ha sido seña de la saga, lo que, hoy en día, significa el casi obligatorio paso hacia los eSports.

THATNEXTGAME

THATGAMECOMPANY · SIN CONFIRMAR

Los creadores de *Journey*, *Flow* y *Flower* ya han anunciado que su próximo juego, cuyo nombre y plataformas aún se desconocen, llegará a lo largo del próximo año, aunque sólo han dado unas pistas vagas sobre sus mecánicas, a partir de varios artes conceptuales. Será un juego "sobre dar", con entornos tridimensionales, una narrativa emocional y componente multijugador.

90 2017

PHANTOM DUST

MICROSOFT · XBOX ONE - PC

Lanzado en 2005 para la primera Xbox, este juego nunca llegó a Europa, pero en 2017 se podrá disfrutar de una puesta al día, aunque es otro de esos títulos que Microsoft anunció hace varios años y del que no ha dado muchos detalles. Será un juego de acción en tercera persona con cartas coleccionables y que incluirá tanto una campaña de veinte horas como modos online.

91 2017

THE SURGE

DECK 13 · PS4 - XBOX ONE - PC

Tras crear *Lords of the Fallen*, cuya segunda parte está ya en desarrollo, Deck 13 está enfocando sus esfuerzos en este action RPG de ciencia ficción. Con unos combates difíciles y muy tácticos, en la línea de la saga medieval del estudio, manejaremos a un hombre adosado a un exoesqueleto que deberá plantar cara a robots, zombis mecánicos y gigantescos jefes finales.

92 SIN FECHA

INAZUMA ELEVEN ARES

LEVEL-5 · SIN CONFIRMAR

Level-5 es una de las compañías que más sagas manejan simultáneamente, y una de las que más gustan es *Inazuma Eleven*, cuya próxima entrega ya está anunciada, aunque aún no se ha confirmado la plataforma. Podría ser 3DS o, incluso, Switch. El juego volverá a combinar partidos de fútbol con mecánicas roleras, y habrá una serie de televisión que servirá como complemento.

93 SIN FECHA

SEA OF THIEVES

RARE · XBOX ONE - PC

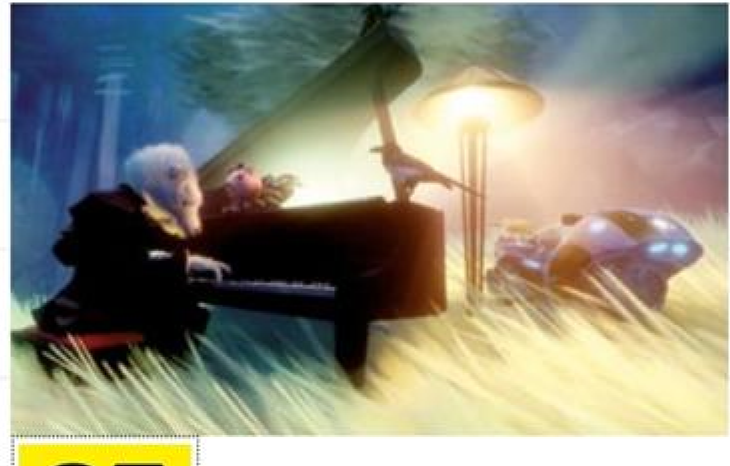
Rare ya no es la que fue en Nintendo 64 o en los primeros años de Xbox, pero siempre hay esperanza en que el estudio pueda tener algún nuevo ramalazo de genialidad. Su próximo proyecto es este juego de piratas, que estará enfocado al multijugador competitivo. A priori, saldrá a 24,95 euros, un precio aún más reducido que el que tuvo *ReCore* en el momento de su lanzamiento.

94
SIN FECHA

ACE COMBAT 7

■ PROJECT ACES ■ PS4

Tras apostar por el free-to-play hace un par de años, *Ace Combat* volverá a lo grande, con un juego completo al uso, que permitirá montar en la cabina de los cazas de combate más veloces y destructivos. Habrá tanto campaña como batallas online, pero, sin duda, lo mejor será la compatibilidad con la realidad virtual de PS VR, que promete hacernos sentir verdaderos pilotos. ■



95
SIN FECHA

DREAMS

■ MEDIA MOLECULE ■ PS4

Anunciado en el E3 2015, el nuevo juego de Media Molecule apenas se ha dejado ver otra vez, tras una acogida bastante tibia por parte del público, en contraste con el furor que causaba *LittleBigPlanet*. *Dreams* será un sandbox de creación, más concretamente de sueños, algo que se dejará notar en la estética, y es de prever que Sony le dé un empujón en los próximos meses. ■

96
2017

AGENTS OF MAYHEM

■ VOLITION ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Los responsables de *Saints Row* están trabajando en una nueva IP que promete ser tan alocada y colorida como la de los mafiosos. Los protagonistas serán varios superhéroes que deberán pararles los pies a una serie de héroes que están sembrando el caos por todo el mundo. El desarrollo será en tercera persona, con presencia tanto de armas de fuego como de poderes. ■

97
2017

VAMPYR

■ DONTNOD ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Tras el notable *Remember Me* y el inolvidable *Life is Strange*, el estudio francés Dontnod Entertainment apostará por una nueva IP en 2017. *Vampyr* será un RPG de acción ambientado en el Londres de 1918, azotado por la gripe. Encarnaremos a un chupasangres y las decisiones serán constantes, pues podremos elegir si matar o no a inocentes, lo que tendrá serias consecuencias. ■

98
2017

ASSASSIN'S CREED

■ UBISOFT ■ SIN CONFIRMAR

Tras un año en barbecho parcial, la saga más exitosa del pasado reciente de Ubisoft volverá con fuerzas renovadas. Los rumores apuntan con insistencia a una hipotética ambientación en el antiguo Egipto, una de las grandes civilizaciones clásicas que la saga aún no ha tocado, junto con la griega o la japonesa. El mayor tiempo de desarrollo debería dejarse notar en su calidad. ■

99
SIN FECHA

SEASONS OF HEAVEN

■ ANYARTS PRODUCTION ■ SWITCH

Este juego indie del estudio francés AnyArts Productions es una de las primeras exclusivas confirmadas para Nintendo Switch. Inspirado en un libro homónimo, estará protagonizado por un niño con síndrome de Asperger, que irá acompañado de su perro. Aún no tiene fecha de salida, pero el primer tráiler de adelanto ya deja ver que el apartado artístico será realmente bello. ■

100
2017

HELLBLADE SENUA'S SACRIFICE

■ NINJA THEORY ■ PS4 - PC

Tras muchos meses en el limbo, Ninja Theory, responsable de *DmC* o *Enslaved*, acaba de confirmar que su próximo juego llegará en 2017. El estudio lo considera un "AAA independiente", y será importante para su futuro, tras la cancelación de la saga *Disney Infinity*. Senua, la protagonista, será una guerrera celta traumatizada tras una invasión vikinga, lo que hará que escuche voces y tenga visiones. Será una aventura de exploración con una fuerte carga narrativa y combates muy sesudos, de uno contra uno. ■

¿QUÉ PASA CON LAS VENTAS DE LOS JUEGOS?

Por **Sergio Martín** @replicante64

Todos los años se producen sopresas inesperadas en lo que a las ventas de algunos juegos triple A se refiere. Pero lo que está sucediendo esta campaña es devastador...

Como todos los años, en la recta final de la temporada se han aglutinado los grandes espadas de cada compañía para los diferentes formatos disponibles en el mercado. Juegos que, teniendo en mente lo que lleva sucediendo desde tiempos inmemoriales, era previsible que alcanzaran cifras de ventas muy destacadas. Sorprendentemente y por desgracia para nuestra industria, en esta ocasión y salvo tres excepciones muy puntuales (*FIFA* y *Pokémon*, que simplemente están en otra liga; y *Final Fantasy XV*, que se ha salvado del desastre), el resto de títulos no ha terminado de funcionar en nuestro país (ni tampoco fuera de nuestras fronteras) como se esperaba de ellos. Y lo peor es que, posiblemente, podemos estar incluso ante la cancelación temporal de algunas de las sagas que llevan con nosotros mucho tiempo, por no cosechar unos resultados mínimos...

¿Qué ha pasado?

El bajo rendimiento comercial que ha sufrido la inmensa mayoría de los juegos lanzados durante los últimos meses del año tiene que ver, bajo mi parecer, con diferentes causas, tanto globales como las que solamente atañen a cada uno de los títulos por separado. Por citar varios ejemplos claros de esto último, el que para mí es el mejor shooter del año, *Titanfall 2*, pagó la osadía autoimpuesta por EA de lanzar el juego justo a la semana siguiente de editar *Battlefield 1*... y una semana antes de *Call of Duty: Infinite Warfare*. El perfecto ejemplo de suicidio comercial. Por su parte, *Forza Horizon 3*, uno de los mejores arcade de velocidad de los últimos tiempos, tampoco ha sido un "Top" en cuanto a ventas. En este caso, su mala recepción en las tiendas obedece más a la situación actual que padece el género en sí —el de la velocidad—, que ha pasado a un segundo plano desde hace ya unos años, como a la reducida cuota de mercado que posee Xbox One en nuestro país (aunque ha mejorado con One S).

En cuanto a *PES 17*, el gran empuje de su gran competidor —*FIFA 17*— unido a la falta de licencias oficiales muy importantes (como la Liga Santander) lo han sepultado. ¿Queréis un último ejemplo más? Pues vamos con *Dishonored 2*, uno de los Juegos del Año al que, en mi opinión, la política de Bethesda de no enviar el código a la prensa hasta el día de lanzamiento (con todo lo que eso conlleva en cuanto a pérdida de "hype" que se genera y cobertura en medios) ha jugado totalmente en su contra. En fin, que »

LOS CASOS **MÁS SONADOS DE 2016**

GEARS OF WAR 4
16.000 UDS.
La saga shooter estrella de Microsoft no pasa por su momento más dulce de popularidad. ¿La prueba? Aquí la tenéis... y en el resto del mundo no va mucho mejor.

DEAD RISING 4
2.500 UDS.
Los zombis, tan de moda en los tiempos de los primeros *Resident Evil* y *Dead Rising*, quizá estén empezando a perder fuelle. O eso es lo que parece indicar este dato...

WATCH DOGS 2
30.000 UDS.
Aunque el dato no es negativo, lo cierto es que *Watch Dogs 2* está lejos de alcanzar los números de la primera parte, que superó ampliamente las 120.000 copias.

COD INFINITE WARFARE
150.000 UDS.
Otro caso muy similar al anterior, pero quizá más impactante. ¿Estancamiento comercial? El más de medio millón que vendió *COD: Black Ops III* parece inalcanzable.

PES 2017
40.000 UDS.
La otra cara de la moneda. Mientras *FIFA* va a más, el fútbol de Konami pierde por goleada. Muy bien tendrá que hacerlo Iniesta como embajador de *PES* para remontar.

DEUS EX MANKIND DIVIDED
8.000 UDS.
Un caso que nos duele especialmente, más que nada porque es la segunda vez que Adam Jensen protagoniza una aventura excepcional... que pocos prueban.

TITANFALL 2
12.500 UDS.
Con este título no vamos a formar dramas innecesarios. Aparecer después de *Battlefield 1* y coincidir casi con *COD: Infinite Warfare* ha sido un suicidio comercial.

SKYLANDERS IMAGINATORS
10.000 UDS.
Hubo un tiempo en el que los Skylanders generaban más dinero para Activision que *Call of Duty*. Ahora todo hace indicar que los *Skylanders* han perdido su magia.

FORZA HORIZON 3
7.000 UDS.
Uno de los mejores juegos de coches de la temporada se ha quedado en boxes. El género de la velocidad, dominante hace años, ha pasado a un plano secundario.

DISHONORED 2
7.000 UDS.
La obra de Arkane no ha cuajado en ventas como se esperaba. ¿Habrá tenido algo que ver la política de Bethesda de cara a la prensa que todos conocéis? Quién sabe...

Datos acumulados hasta el 10 de diciembre de 2016 (y sólo formato físico, sin contar copias digitales).

45.000 UDS.

FINAL FANTASY XV
LA EXCEPCIÓN

De todo el descalabro comercial del que os hemos hablado hasta el momento, y dejando de lado tanto a *FIFA* como a *Pokémon* porque son otra historia, la única noticia verdaderamente positiva ha sido el gran recibimiento que ha tenido Noctis y su gran aventura J-RPG: *Final Fantasy XV*.

» cada título que no ha vendido como se esperaba arrastra sus propios motivos particulares. Esto es algo fuera de toda duda.

Problemas importantes

Aun así, también es necesario recalcar otros aspectos globales fundamentales que han tenido una incidencia capital en las ventas, como por ejemplo la distribución digital. El mundo de PC, con *Steam* a la cabeza, sin olvidar otras conocidas plataformas online como *Origin* o *GOG*, hace ya tiempo que se subió al carro de la distribución digital de manera masiva. Pues eso mismo es lo que está sucediendo ahora también en el mundo de las consolas, donde el canal digital está ganando cada vez más protagonismo (aunque, paradójicamente, muchos lanzamientos digitales acaban teniendo edición física). Y el problema es que en nuestro país todavía no suelen contabilizarse como locales las ventas derivadas de la distribución digital, algo que parece tan incomprensible como injusto para las compañías filiales afincadas en nuestro territorio.

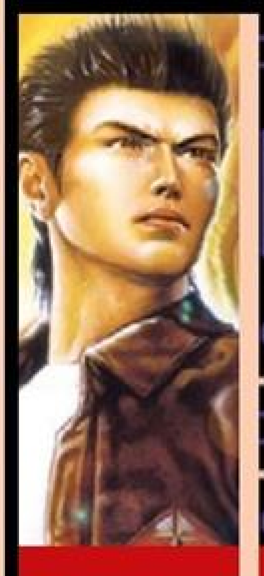
Luego está otro tema candente, del que muchos periodistas solemos discutir: la desaparición de la categoría de juegos conocida como "clase media". Esta categoría solía englobar más del 70% de los lanzamientos anuales, y ahora mismo ha menguado notablemente. Y con ella, la correspondiente facturación. Dichos títulos eran perfectamente "prescindibles" de manera individual, pero juntándolos todos conformaban antaño gran parte del grueso de la facturación global de esta industria. El problema es que en nuestros días esa "clase media" está siendo sustituida por los juegos independientes, así como los desarrollos para móviles, cuya presencia es ahora mismo masiva. Y como dichos lanzamientos tienen en el mercado digital su principal medio de distribución, y además sus precios suelen ser muy bajos (o gratuitos), su impacto en los informes de resultados de ventas globales en nuestro territorio es tremendo. Pero hay más.

También nos ha llamado la atención una tendencia que, salvo casos muy contados (de nuevo, *FIFA*, *Pokémon* y alguno más), cada vez se está dando más: el cambio en el hábito de compra de los usuarios. Lejos de adquirir los juegos en el lanzamiento, cada vez son más pacientes y aguardan un tiempo prudencial. ¿Por qué? Pues por dos motivos principales. Por un lado, nos encontramos con la cada vez más habitual práctica, por parte de tiendas y compañías, de rebajar el precio muy rápidamente. Y no menos trascendencia tiene otra triste realidad: muchos juegos se lanzan en estado inacabado, y con abundante DLC. Esto provoca que en muchas ocasiones sea peor jugar a los títulos nada más aparecer que pasado un tiempo, cuando ya se han habilitado los correspondientes parches y actualizaciones. Y como es de recibo, muchos prefieren esperar para disfrutar de la mejor experiencia posible... y, de paso, pagar menos por cada juego (y si es con todo el DLC, mejor).

Unos problemas serios que han provocado que nos encontremos ante una situación preocupante y que necesita soluciones para volver a tener un mercado "sano". ■

LA "CLASE MEDIA" HA DESAPARECIDO Y HA SIDO SUSTITUIDA POR JUEGOS INDIE Y F2P

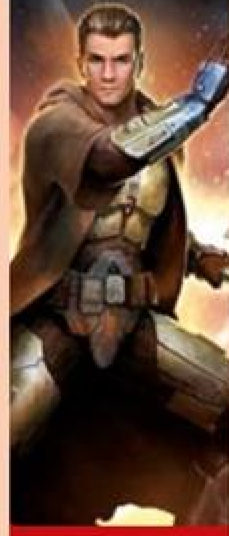
DESCALABROS COMERCIALES **HISTÓRICOS** (CON CIFRAS APROXIMADAS)



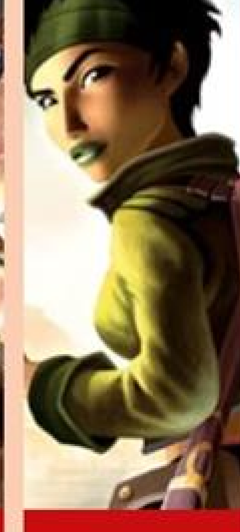
SHENMUE
1.500.000*
El caso más extremo que conocemos de juego de culto. Más de 70 millones de inversión, críticas muy positivas... pero casi nadie lo compró.

PAC-MAN
7.000.000
¿Cómo es posible que siete millones de unidades vendidas se considere un fracaso? Fácil: ¡si fabricas doce millones de cartuchos!

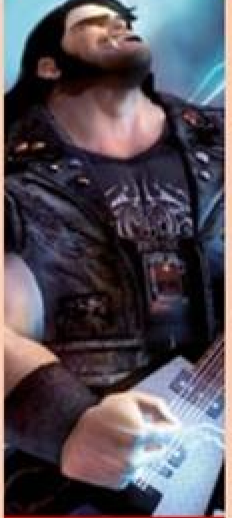
MIRROR'S EDGE
2.500.000
Faith fue aclamada en su primera aventura. Y no fue mal en ventas, pero no alcanzó las expectativas de EA y DICE.



STAR WARS THE OLD REPUBLIC
2.200.000
Otro de esos casos que pueden llevar a engaño. Vendió mucho, pero costó más de 200 millones...

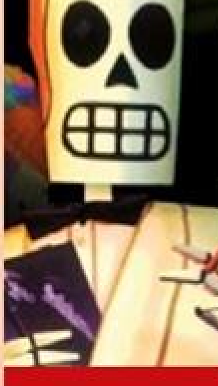


BEYOND GOOD AND EVIL
500.000*
Posiblemente, uno de los mejores juegos de la historia de Ubisoft... que no atrajo a los usuarios. Un fracaso.



BRUTAL LEGEND
1.900.000
Una de las muchas obras de Tim Schafer tan aclamadas como poco comerciales. Vendió 2 millones, ¡pero costó 25!

OKAMI
600.000
Uno de los mejores títulos del 2007 entró en el libro Guinness de los Records como el "Juego del Año menos exitoso de la historia".



GRIM FANDANGO
500.000*
Para muchos usuarios, una de las mejores aventuras gráficas de la historia se convirtió en un problema para los de LucasArts.

MADWORLD
750.000
La apuesta adulta de Sega para Wii no casó con el tipo de público primordial de dicha consola. Y el resultado fue descorazonador.

PSYCHONAUTS
200.000
Double Fine realizó un trabajo impecable con esta original y sorprendente aventura. Pero su fracaso en ventas fue demoledor.

* - ventas por debajo del umbral indicado.

TOP 10 VENTAS 2015*

1 — FIFA 16 450.000 UDS.
El rey indiscutible de ventas cada año es la edición de *FIFA* de turno. No falla. El fútbol en nuestro país es más que un deporte, de lo cual se beneficia esta obra de EA Sports.

2 — COD BLACK OPS III 300.000 UDS.
A pesar de que algunos analistas pensaban que esta edición de *Call of Duty* no iba a funcionar del todo bien, terminó arrasando y sólo fue desbancado por el imbatible fútbol.

3 — GTA V 210.000 UDS.
A pesar que apareció en el 2014, las ventas de esta obra de Rockstar fueron imparables incluso al año siguiente. ¡El juego ha vendido más de 70 millones de unidades en todo el mundo!

4 — SW BATTLEFRONT 110.000 UDS.
Un caso opuesto a *COD Black Ops III* fue *Star Wars: Battlefront*. Con la licencia *SW* detrás y DICE al mando, estaba cantado que sus ventas iban a ser, como mínimo, elevadas.

5 — JUST DANCE 2016 100.000 UDS.
Puede que alguno se sorprenda al ver este título en el Top 5 de ventas, pero no os engañéis: se trata de una de las licencias de Ubisoft más exitosas comercialmente.

6 — TOMODACHI LIFE 80.000 UDS.
Otro de los títulos que pueden chocar a más de uno, pero a falta de un nuevo *Pokémon* que llevarse a la boca, *Tomodachi Life* supo rellenar ese hueco y arrasar en Nintendo 3DS.

7 — MGSV THE PHANTOM PAIN 72.000 UDS.
La controversia suscitada con esta producción, la última de Hideo Kojima Productions, se tradujo en unas ventas espléndidas, aunque no alcanzaron las registradas antaño.

8 — THE WITCHER 3 WILD HUNT 65.000 UDS.
Uno de los mejores RPG del pasado año fue bien recibido en las tiendas. Y resultó un alivio para muchos de nosotros, dado que el género no pasa por su mejor momento comercial.

9 — FALLOUT 4 64.000 UDS.
Algo similar sucedió con *Fallout 4*, un título que consiguió colocar la cifra que veis en menos de dos meses. ¡El título lleva ya casi una docena de millones de unidades vendidas!

10 — BATMAN ARKHAM KNIGHT 63.000 UDS.
El Caballero Oscuro libró una odisea espectacular contra el caballero de Arkham, y se tradujo en unas ventas quizá algo inferiores a lo esperado pero muy buenas en cualquier caso.

TOP 10 VENTAS 2016**

1 — FIFA 17 425.000 UDS.
Como era de esperar, el simulador de fútbol de EA se ha coronado otra vez más como el juego más vendido del año. Ha barrido a su máximo rival, *PES 17*, por una tremenda goleada.

2 — POKÉMON SOL / LUNA 215.000 UDS.
Tampoco había que ser un lince para pronosticar que la nueva aventura "doble" de Pokémon iba a arrasar. *Pokémon Go!*, el mega éxito para móviles, fue un "animador" perfecto.

3 — UNCHARTED 4 200.000 UDS.
Uno de los mejores juegos del año y otra de las maravillas de Naughty Dog ha conseguido alcanzar el podio, lo cual tiene mérito debido a los dos intocables que tiene por encima.

4 — FIFA 16 195.000 UDS.
Otra muestra del enorme tirón que tiene el fútbol en nuestro país. ¡Llegará el día en que veamos dos ediciones de *FIFA* en la primera y segunda posición del Top de ventas!

5 — COD: BLACK OPS III 175.000 UDS.
Aunque posiblemente será superado en cuestión de semanas por la nueva edición, está claro que a los jugadores les gustó más la pasada edición de *Call of Duty* que la nueva.

6 — GTA V 160.000 UDS.
Otro gran clásico que a pesar del paso del tiempo sigue vendiéndose como churros. Ya veremos qué pasa cuando el año que viene aparezca *Red Dead Redemption 2*...

7 — COD: INFINITE WARFARE 150.000 UDS.
La nueva entrega de la saga de Activision ha vendido bastante pero, como ya os hemos comentado, queda lejos de lo que llegaron a alcanzar las ediciones anteriores de la serie.

8 — YOKAI WATCH 95.000 UDS.
Los fantasmas más graciosos de Level 5 han demostrado que, si bien no gozan de la misma popularidad que los Pokémon, sí que han conseguido calar entre los usuarios de 3DS.

9 — BATTLEFIELD 1 85.000 UDS.
La guerra de EA y DICE ha conseguido hacerse un hueco entre los shooters más destacados del año. Y no nos sorprende dada su excelsa calidad y magnífico multijugador online.

10 — FINAL FANTASY XV 45.000
A pesar de haber llegado a finales de año, la obra de Square Enix ha conseguido alcanzar el Top 10. Y no nos cabe duda que conseguirá vender bastante más de ahora en adelante.

Datos obtenidos hasta el 10 de Diciembre de 2016.

* Datos aproximados del año 2015, sin acumulados de 2014, en nuestro país y sólo en consola (no PC)
** Los datos de los títulos lanzados en 2015 corresponden sólo a las ventas aproximadas en 2016, no al acumulado total.

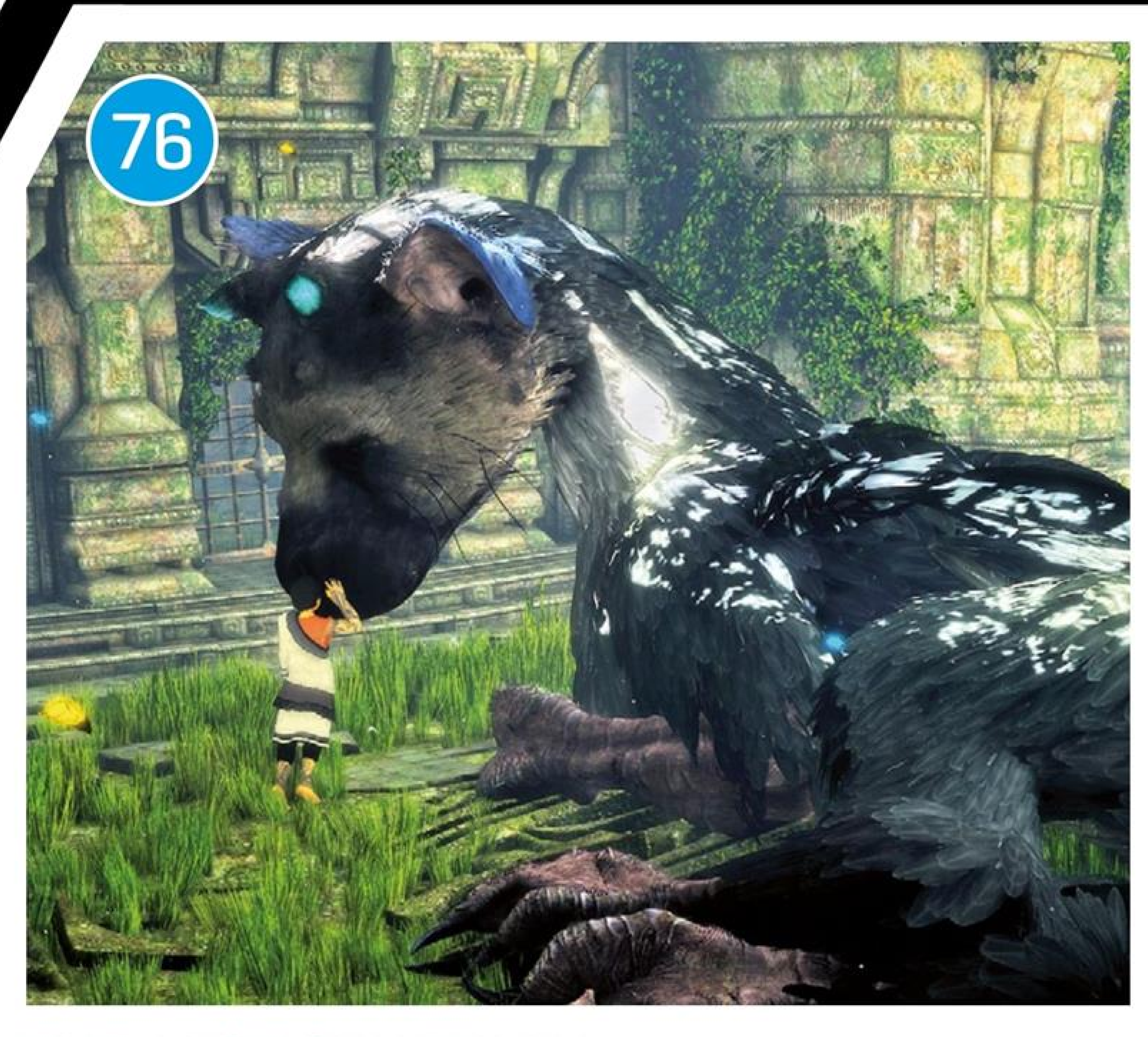
SI NO SABES QUÉ COMPRARTE...
¡CÓMPRATE ÉSTA GUÍA!

ANTES DE COMPRAR, INFÓRMATE

Ya a la venta en tu quiosco más cercano y en nuestra **web store.axelspringer.es**

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



THE LAST GUARDIAN

Tras ICO y Shadow of the Colossus, ¿es lo nuevo de Fumito Ueda otra obra maestra? En nuestro análisis, la respuesta...

DEAD RISING 4

El reportero gráfico Frank West vuelve a Villamette para una vivir una nueva y descacharrante orgía de zombis, fotos y gore

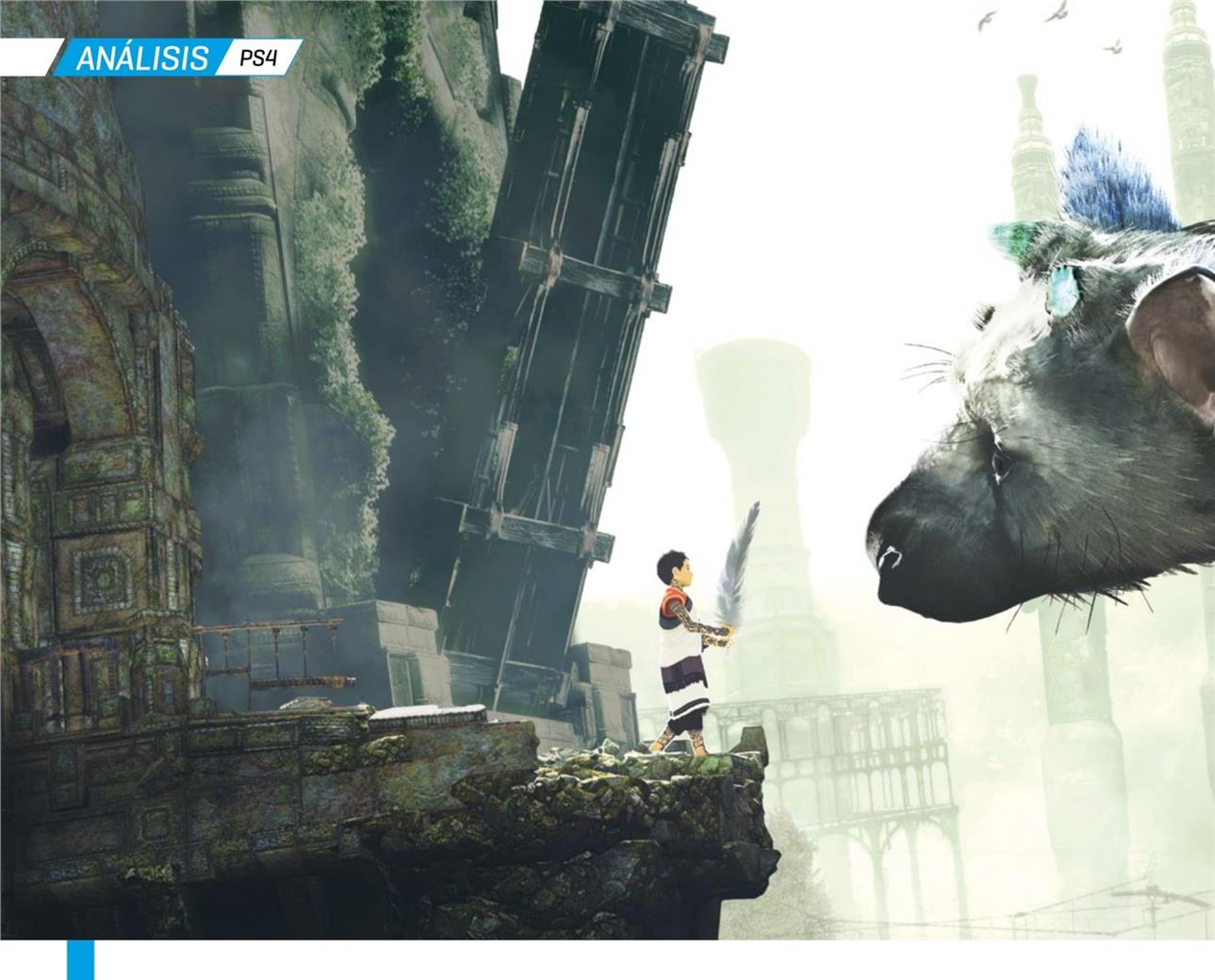
VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:
www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS

CONTENIDOS DESCARGABLES

CONTINUE



The Last Guardian

LA ESPADA EN LA OSCURIDAD, EL VIGILANTE DEL MURO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Japan Studio / Gen Design

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Lengua ficticia

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,90€
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Fumito Ueda podría ser el lord comandante de la Guardia de la Noche. Como Jon Nieve, el "hermano" japonés toma decisiones arriesgadas, pero con sentido.

Es el fuego que arde contra el frío, la luz que trae el amanecer, el cuerno que despierta a los durmientes y el escudo que defiende los reinos de los videojuegos. Como el Castillo Negro, *The Last Guardian* es hijo de otro tiempo, pero se yergue sobre unos cimientos artísticos tan sólidos como los de *ICO* y *Shadow of the Colossus*.

Han pasado nueve años desde que se pusiera la primera piedra, pero la tercera obra de Fumito Ueda, como el invierno, ya es una realidad. Pese a las arenas movedizas en forma de retrasos, riesgo de cancelación y traslado desde los terrenos de PS3 al muro de PS4, el juego no nos ha decepcionado. Tiene algunas taras técnicas, sí, pero es uno de esos templos que todo creyente de la religión de los videojuegos debería visitar. Bienvenidos a Desembarco del Trico.

El Valle y el Nido de Águilas

El juego está protagonizado por un niño que despierta en mitad de un nido, en lo más profundo de un valle. A su lado yace Trico, una misteriosa criatura con rasgos de ave, gato y perro. Ambos deben emprender un viaje para escapar del lugar, a través de una serie de ruinas que, mimetizadas con la naturaleza, resultan de una belleza inusitada. El argumento en sí es bastante minimalista, pues está construido en torno a la relación entre el chico y la bestia, como si de Jon Nieve y Fantasma se tratara. No hay diálogos, de modo que sólo escuchamos de vez en cuando la voz en off del niño, que, desde el futuro, narra los pormenores del viaje, en el que nos encariñaremos sin remedio del delicado animal, que, pese a su anatomía ficticia, se siente de verdad.

La historia está hecha desde cero, pero *The Last Guardian* podría formar

REGALO EXCLUSIVO **GAME**

COMPRA LA EDICIÓN PLUS que incluye contenido extra físico y digital. Llévate un exclusivo DLC con una selección de la Banda Sonora del juego

*Promoción limitada a 1.000 uds.

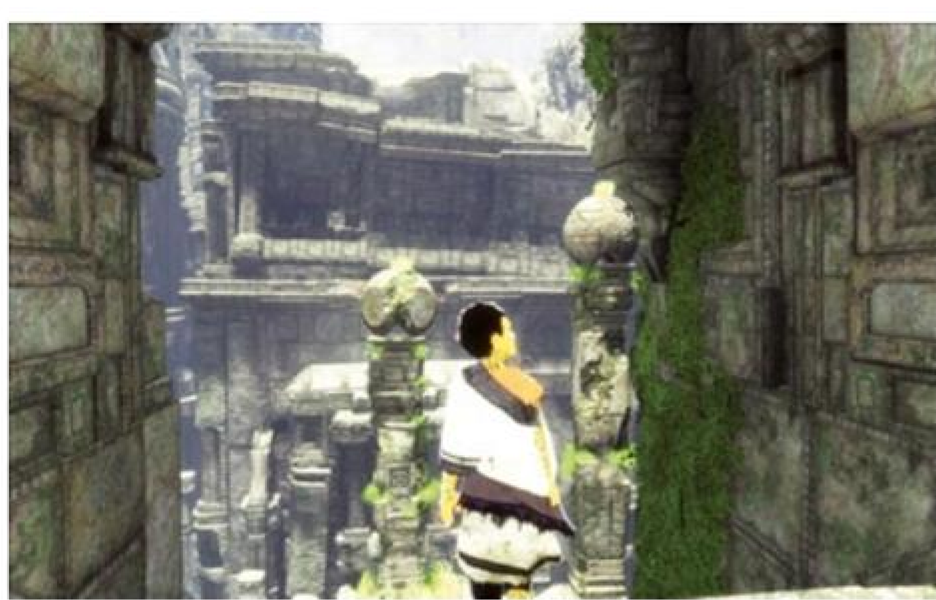
parte, perfectamente, de una hipotética trilogía junto a *ICO* y *Shadow of the Colossus*, pues no sólo comparte su estética o su delicadeza, sino también el tuétano jugable. Del primero, recupera la relación casi simbiótica entre dos personajes, uno de ellos indefenso, que deben avanzar en comandita. Del segundo toma la escalada, sólo que sustituyendo a las moles de piedra por el propio cuerpo de Trico. Las fuentes de inspiración son claras, pero el juego logra encontrar su propio camino y deja una experiencia como las de antaño.

Desembarco del puzle

Independientemente de su aura emocional, *The Last Guardian* es una aventura que hace pensar, al prescindir de los mapas o las indicaciones que tanto se estilan desde hace años. Los escenarios son lineales, pero no se puede ir como un dragón sin cabeza, pues el camino real nunca es obvio. Gracias al genial diseño de niveles, cada nueva estancia a la que llegamos es un pequeño puzle, que debemos resolver fijándonos en los detalles del entorno. Normalmente, los rompecabezas son bastante intuitivos, pero no es extraño atascarse en alguna zona hasta entender cómo están planteadas ciertas mecánicas, pensadas para explotar la relación entre el niño y Trico. Por ejemplo, ¿qué tal si la bestia genera una ola que haga subir momentáneamente el agua de un lago para poder llegar a un lugar aparentemente inaccesible?

Por lo general, la aventura es muy pausada, pero hay ciertos momentos »

TIENE ALGUNAS TARAS TÉCNICAS, PERO DESEMBARCO DEL TRICO ES UN TEMPLO QUE TODO CREYENTE DEBERÍA VISITAR



El viaje de Trico y el niño transcurre en un valle en ruinas que recuerda a las anteriores obras de Fumito Ueda. Hay estampas de gran belleza.

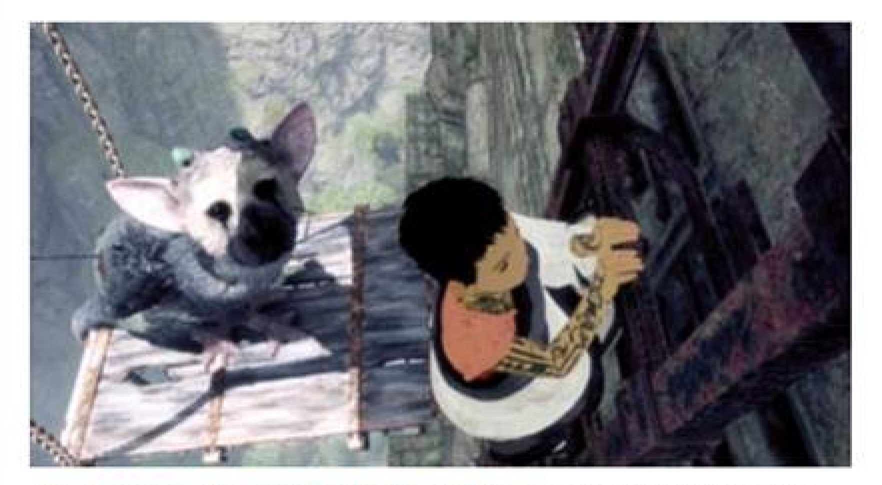
Pese a su inteligencia, Trico es un animal, así que se cansa y, a veces, no hace caso al niño. Puede que un rico barril lo saque de su desidia.

UN AVE DE LAS QUE YA NO SE AVISTAN

El desarrollo es más propio de los tiempos de PS2 que de los actuales, y eso nos encanta.

El diseño de niveles es genial. Los escenarios son lineales en apariencia, pero no se indica adónde ir, así que hay que fijarse en los pequeños detalles para saber qué hacer. El juego es una sucesión continua de pequeños puzles.

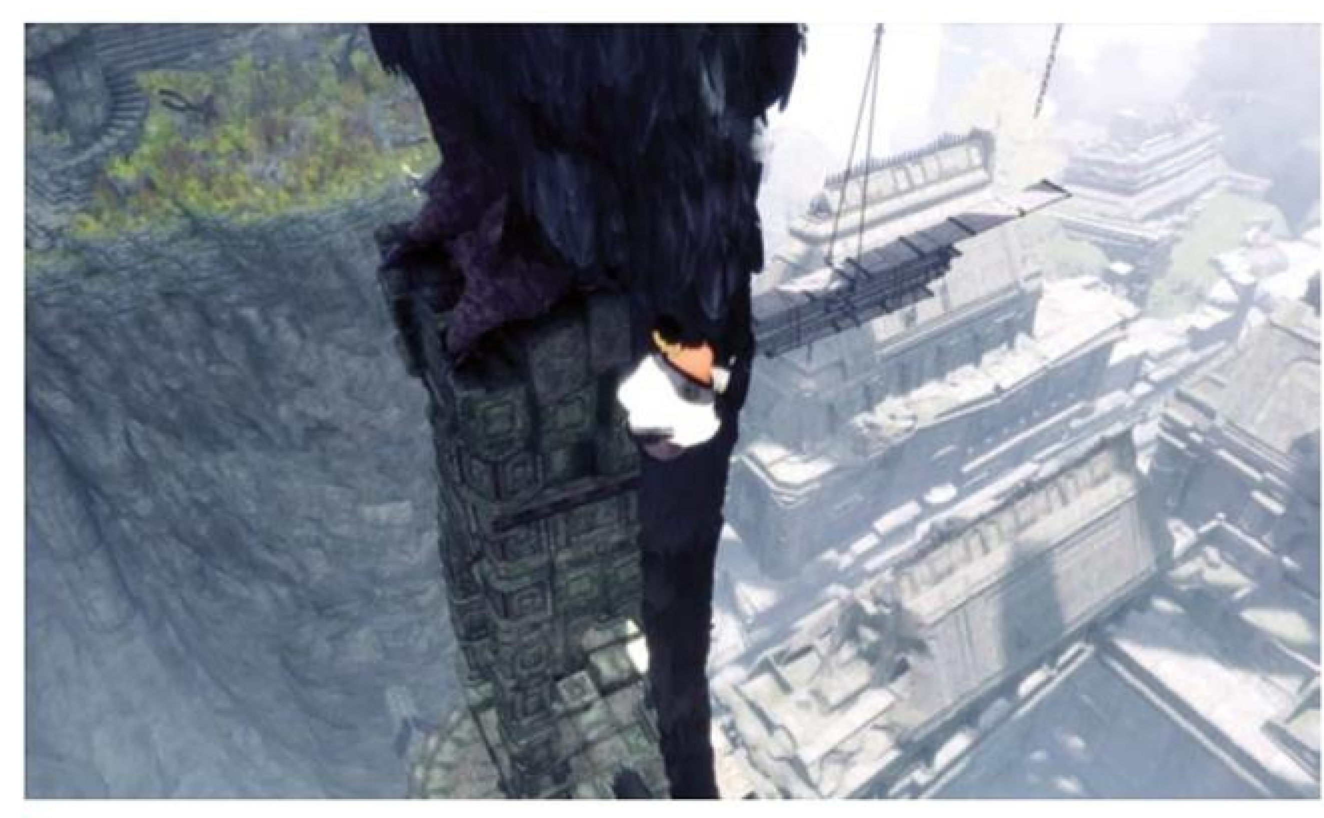
El plataformeo se complementa muy bien con los puzles. El niño puede saltar libremente y trepar por diversos salientes, así como por el cuerpo de Trico. El control es un pelín tosco, pero, en líneas generales, cumple su función.



La cooperación entre el niño y Trico es esencial para progresar. Podemos darle varias órdenes: que nos siga (o se mueva a cierto sitio), que se encarame a un altillo, que salte... A veces, sólo hace caso si está colocado al milímetro.

Estas armaduras son el único tipo de enemigo que hay. Intentan capturarnos llevándonos hasta unos portales, pero podemos zafarnos aporreando botones. Trico los destroza de un golpe... pero no siempre está cuando aparecen.

Hay una serie de vidrieras con forma de ojo que tienen una gran presencia en la aventura. Trico les tiene pánico, así que es obligatorio apartárselas de la vista o romperlas para que siga avanzando.



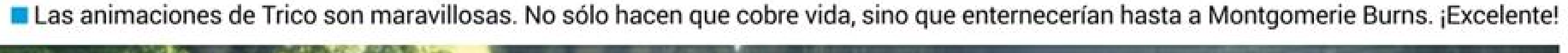
La cola de Trico resulta muy útil. Puede servir como un elemento plataformero más, para ascender o descender hasta ciertos salientes... o para destrozar estructuras precarias, pues lanza rayos.

» en los que el ritmo se acelera, particularmente en aquéllos donde salen a escena una especie de armaduras que tratan de raptar al niño. La duración total es de doce horas, una cifra aceptable que, además, supone superar con creces a *ICO* y *Shadow of the Colossus*, que se quedaban en apenas siete y diez horas, respectivamente. Lo malo es que no hay coleccionables o finales alternativos que inviten a rejugarlo. Eso sí, el emotivo desenlace os llegará dentro.

Grietas técnicas en el muro

Las bondades de *The Last Guardian* son muchas, pero también hay algunas taras técnicas que no se le pueden pasar por alto. La más reseñable es la IA de Trico. A priori, el juego pretende recrear el comportamiento de un animal y la creación progresiva de una confianza con él. La idea es buena y está bien reflejada, en parte gracias a la presencia de una serie de barriles que hay que buscar por los escenarios y que hacen las veces de galletita. Podemos darle varias órdenes, la mayoría de las cuales replica al instante. Sin embargo, hay una de ellas que es un dolor de muelas continuo: la de encaramarse a ciertos salientes. No es que haga caso o no, sino que, si no está cuadrado

SE INSPIRA EN ICO Y SHADOW OF THE COLOSSUS, PERO ENCUENTRA SU CAMINO Y DEJA UNA EXPERIENCIA DE ANTAÑO



LO MEJOR

El diseño de niveles es de la vieja escuela, con plataformas y entornos que funcionan como pequeños puzles. La dirección artística es maravillosa, sobre todo las animaciones de Trico.

LO PEOR

La cámara en los espacios cerrados es errática. Hay algunas mecánicas bruscas y la IA de Trico puede ser frustrante con ciertas órdenes. No es rejugable, si bien dura doce horas.

Las animaciones de Trico son maravillosas. No sólo hacen que cobre vida, sino que enternecerían hasta a Montgomerie Burns. ¡Excelente!

No hay pistas de por dónde ir, pero sí recordatorios continuos de cuáles son los controles, lo cual es molesto, pues los carteles son muy intrusivos.

La historia está contada sin apenas escenas de vídeo, aunque hay alguna que otra que ayuda a potenciar la emotividad y dar contexto.

exactamente en el punto exacto del escenario para que se ejecute la animación conveniente, puede tirarse varios minutos mareando la perdiz, para frustración del jugador. Puede que, incluso, acabe realizando la acción de turno por pura aleatoriedad. Eso entronca con el desaprovechamiento del Dual Shock 4. Todas las órdenes a Trico se realizan manteniendo apretado R1 y pulsando otro botón... mientras los gatillos y el L1 carecen de uso alguno. Tal vez esté hecho a sabiendas (aunque no lo creemos, porque también pasa al final del juego), pero puede ser muy frustrante. A eso, hay que añadir el hecho de que la escalada por su plumaje es un poco tosca y, de vez, en cuando, estando sobre su cabeza, puede que nos caigamos al vacío sin comerlo ni beberlo, por una mala detección del motor de físicas.

Por acabar ya con los problemas técnicos, la cámara da algunos quebraderos de cabeza en los espacios reducidos (el tamaño de Trico no ayuda). Además, en la PS4 normal la tasa de imágenes renquea, aunque, por suerte, no afecta a la jugabilidad.

Más bello que el Dominio

Más allá de los citados detalles técnicos, da igual que *The Last Guardian* provenga de PS3: es un juego precioso, único y atemporal. La maravillosa dirección artística penetra hasta lo más hondo de la retina. El hecho de que se ambiente en ruinas antiguas puede hacer pensar que el tono general es muy homogéneo, pero la arquitectura y los paisajes son fantásticos, con algunos elementos estructurales que dan vértigo, como puentes que se derrumban o balancines que cuelgan sobre abismos.

Sin embargo, la palma se la lleva Trico, cuyas animaciones son fabulosas. Ver cómo se le agita el plumaje con el viento, cómo se rasca al estilo perruno o cómo trepa cual gato es una delicia. En algunos pasajes, llega a dar verdadera lástima. Mención especial merece también la banda sonora, que está muy bien dosificada para entrar en escena en momentos concretos, con una emotividad y una fuerza descomunales.

La espera ha merecido la pena. Hacen falta más juegos así, de los que reivindican el videojuego como arte.

OPINIÓN

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Fumito Ueda nos vuelve a cautivar con una aventura mágica que, si bien tiene fallos técnicos, es digna heredera del legado de *ICO* y *Shadow of the Colossus*. No sólo es arte, sino que es un título como los de antaño. Nadie que se diga amante de los videojuegos debería dejar de encaramarse al lomo de Trico.

86

VUESTRA OPINIÓN

WEB Master

“Sin duda, esta maravilla se viene para casa esta misma semana. Mi único miedo era la duración, ya que ICO podías pasártelo en dos horas, así que me siento satisfecho.”

WEB Soul4game

“Mi enhorabuena a todos aquéllos que han estado esperando todos estos años para disfrutar de este juego. Es un día histórico.”

Toda Willamette se ha llenado de zombis... ¡de nuevo! Por suerte, Frank sigue en forma.

Dead Rising 4

ASÍ SE TIÑE EL BLACK FRIDAY DE COLOR ROJO

VERSIÓN ANALIZADA
Xbox One

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Microsoft

JUGADORES
De 1 a 4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,99€
Digital: 69,99€

LANZAMIENTO
6 de diciembre

CONTENIDO
18

La franquicia *Dead Rising* marcó un antes y un después en cómo nos enfrentábamos a los zombis en los videojuegos. Con cada entrega, el número de "infectados" en pantalla ha ido aumentado.

Ahora, la cuarta riza el rizo con un regreso a Willamette inundado de enemigos. Para que haya más elementos familiares, el genial Frank West vuelve a convertirse en el protagonista, 16 años después de los acontecimientos originales. ¡Los zombis han vuelto en pleno Black Friday!

El planteamiento es el de siempre: tenemos un entorno abierto desde el que podemos acceder a las misiones principales y a retos secundarios, que van desde despejar zonas llenas de zombis a encontrar búnkeres ocultos. Por supuesto, Frank no ha dejado atrás su cámara y podemos sacar fotografías cuando queramos, cuya puntuación cambiará en función del encuadre y el número de elementos interesantes en pantalla. Además, viene equipada con dos modos de visión nocturna y análisis de espectro, con los que hemos de buscar pistas en ciertos momentos de la trama. Esas secciones son las más sosas del juego (¿quién quiere un "modo detective" en plena carnicería zombi?), pero el resto del juego es muuucho más salvaje.

Bricomanía of the Dead

Las armas a disposición de Frank son más numerosas y locas que nunca. Tenemos "juguetes" estándar, como sillas, espadas o pistolas, pero también un festival de armas combinadas, que van desde Santa Claus escupidores de ácido a ballestas de fuegos artificiales. También hay montones de vehículos (ya que hemos de visitar toda la ciudad) y sí, existe la opción de crear auténticas máquinas de guerra rodantes.

Tanto las armas como los vehículos combinados se pueden crear al vuelo siempre que tengamos a mano los ingredientes, pero lo más bruto es el nuevo Exo Traje, que podemos encontrar en varios puntos del mapeado y que dota a Frank de una resistencia y capacidad de destrucción inusitadas.

LA MEZCLA DE ARMAS Y VEHÍCULOS ES LA MÁS VARIADA Y EXPLOSIVA QUE HEMOS VISTO EN LA FRANQUICIA

REGALO POR COMPRA EN GAME

COMPRA TU JUEGO y llévate un DLC exclusivo y una camiseta exclusiva

*Promoción limitada a 1.000 uds.

LO MEJOR

Su descerebrado sentido del humor y la cantidad de salvajadas que puede poner en pantalla. Se mueve de forma mucho más fluida y espectacular que *DR 3*. Frank es puro carisma.

LO PEOR

Al volverse más asequible puede decepcionar a los que disfrutaban de la experiencia más hardcore de los originales. Tiene bugs aquí y allá. Las misiones secundarias son algo sosillas.

El Exo traje es el cambio más gordo de esta entrega. ¡Los zombis caerán por decenas!

Las armas combinadas son bastante fáciles de obtener y su variedad es enorme. También podemos crear vehículos combinados.

El catálogo de trajes es tan excéntrico como siempre e incluye referencias a otros juegos de Capcom, como *Street Fighter* o *Final Fight*.

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

OPINIÓN

Recupera virtudes perdidas como el equilibrio entre gore y humor, pero pierde otras como el equilibrio alto en la dificultad. Puede que te decepcione si esperas un reto a la altura del primer juego, pero si eso no te atormenta sabrás dejarte llevar por un diseño pensado para quemar adrenalina.

83

Para colmo, el traje se puede "customizar" con ataques eléctricos, de fuego o de hielo. Todas estas habilidades destructivas dan pie a momentos tan brutos como divertidos, que se unen a los constantes chascarrillos del señor West. En resumen, la experiencia es mucho más cómica y desenfadada que en *DR 3*, lo que nos devuelve a los orígenes descerebrados de la saga.

Aniquilar nunca fue tan fácil

Esa vuelta a las raíces se agradece, pero los jugadores más tradicionales echarán en falta algo más de dificultad, sobre todo viniendo el juego de donde viene. El uso de las armas e items y la dinámica de las misiones son más cómodos, lo cual es un punto a favor, pero el nivel de dificultad general resulta excesivamente bajo (es imperdonable que no hayan dejado psicópatas difíciles a modo de jefes finales y los hayan relegado a retos secundarios). No nos engañemos, el juego es endemoniadamente gracioso (y, por tanto, divertido, que es lo que tiene que ser un juego), pero quizá le falta algo de "punch" en la experiencia general. Eso sí, hay que agradecer la inclusión de un modo online y cooperativo para hasta 4 usuarios, que propone retos diseñados específicamente para ese modo: sobrevivir a oleadas de enemigos, transportar objetos volátiles... No está especialmente optimizado (falta la opción de invitar a amigos, por ejemplo), pero es un extra que no viene mal y se une a las cerca de 20 horas que invertimos en lo más jugoso de la aventura principal.

En cuanto al apartado técnico, es mucho más estable que en *Dead Rising 3*, con un frame rate muy sólido y, en general, unos gráficos bastante espectaculares. Eso sí, también tenemos bugs propios de este tipo de juegos, como atascos de personajes o "extraños" en la física de los objetos. A ello hay que unir que las voces (graciosísimas, por otro lado), están solo en inglés, lo que obligará a muchos a leer los subtítulos en castellano en plena bacanal de hachazos. *Dead Rising 4* es imperfecto, pero cumple su función de ofrecer acción, espectáculo y más de una carcajada por las sorpresas que ofrece.

VUESTRA OPINIÓN

WEB Jose_cai

"Creo que tanto este juego como Saints Row sirven para cuando vienes del trabajo más que harto y quieres evadirte pasando un buen rato y echándote unas risas."

A mad man with a box

"Lo siento, no puedo justificar Dead Rising. Es un juego muy divertido, pero eso no justifica que le quiten todo atisbo de dificultad."

Esta versión portátil adapta el editor de niveles y los modos del juego original de Wii U, con algunas novedades.

Super Mario Maker for Nintendo 3DS

CREA Y JUEGA, ESTA VEZ EN CUALQUIER PARTE

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Nintendo

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
-

FORMATO / PRECIO
Físico: 34,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Somos muchos los que siempre hemos soñado con crear niveles de Mario a nuestro antojo, y Nintendo por fin lo hizo realidad el año pasado en Wii U. El concepto caló tan hondo y fue tan bien recibido por los jugadores, que la compañía lanza ahora esta adaptación portátil para 3DS.

Al igual que en Wii U, en 3DS también podemos crear niveles con su sencillo editor: en la parte superior de la pantalla táctil tenemos una gran selección de elementos clásicos de la saga Mario (tuberías, bloques, power-ups, enemigos como los goombas y los koopa troopas, y un larguísimo etcétera), y basta con arrastrar los que deseemos hacia el nivel que estemos construyendo. Están casi todos los elementos de la versión de Wii U, excepto los champiñones ? (que en la doméstica nos daban la apariencia de personajes de otras sagas como Link, Samus, Sonic, etc.), pues en esta edición portátil no hay compatibilidad con figuras amiibo.

Por contra, ganamos las nuevas Lecciones de Yamamura, en las que este ayudante palomo nos echa una mano con multitud de valiosos consejos y truquitos para dominar rápidamente conceptos básicos y avanzados.

Las muchas caras de Mario

Por supuesto, también sigue siendo posible elegir entre diferentes ambientaciones (al aire libre, bajo tierra, bajo el agua, casa encantada, fortaleza aérea, castillo), así como entre los gráficos y mecánicas de cuatro grandes Mario en dos dimensiones: *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 3*, *Super Mario World* y *New Super Mario Bros. U*. Esto no es sólo algo estético, sino que también influye en los movimientos del fontanero: por ejemplo, en los niveles basados en *Super Mario Bros.* no podemos agarrar en nuestras manos los caparazones de los koopa troopas, pero en los demás sí.

El principal punto negativo de esta versión portátil es que no es posible compartir online los niveles que hayamos creado. Sin embargo, sí que pode-

LOS NIVELES CREADOS EN 3DS NO SE PUEDEN COMPARTIR ONLINE, PERO SÍ EN CONEXIÓN LOCAL Y POR STREETPASS

REGALO EXCLUSIVO

COMPRA LA EDICIÓN PLUS y llévate una gamuza exclusiva
*Promoción limitada a 500 uds.

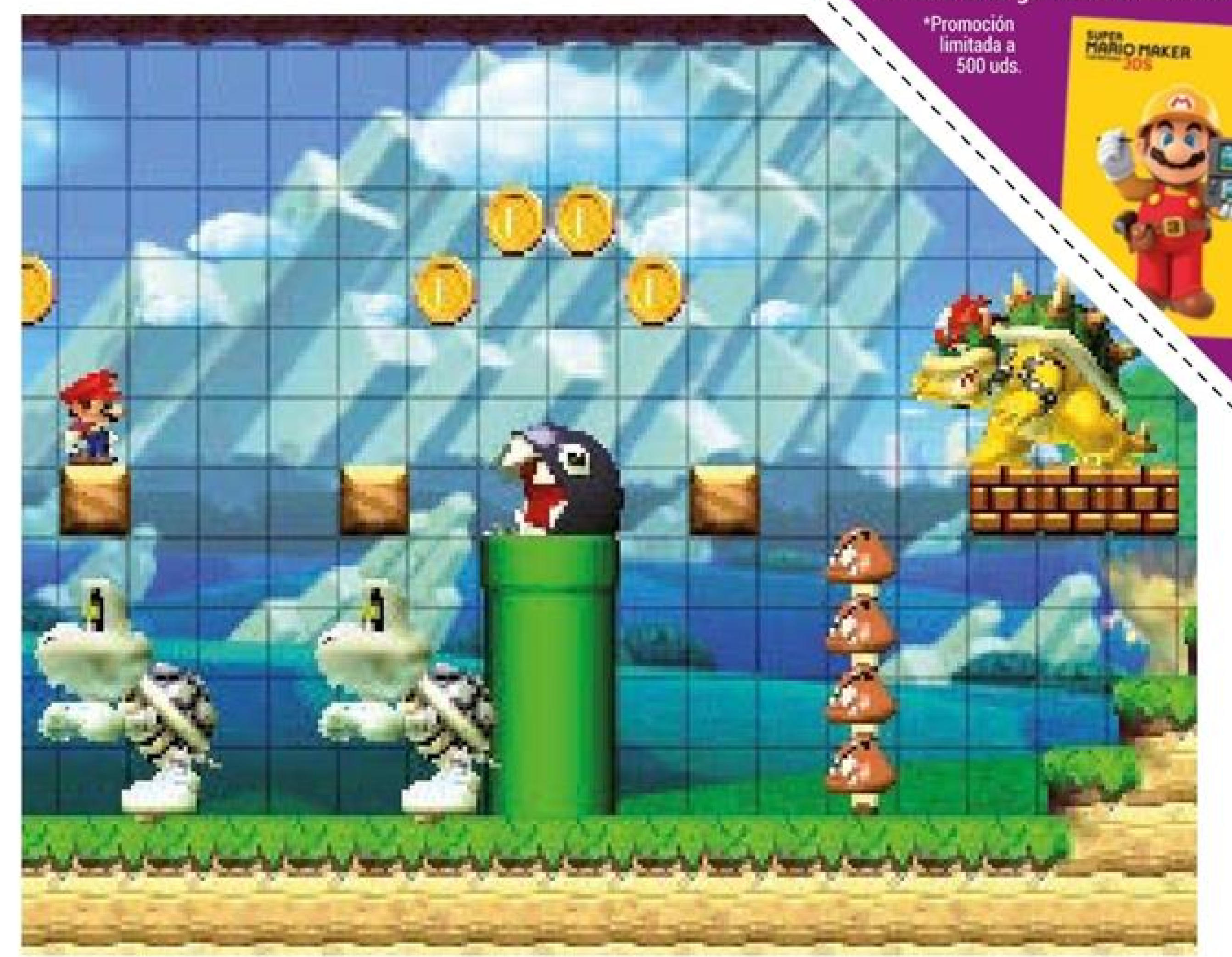
El editor incluye una gran variedad de elementos clásicos de los juegos de Mario.

LO MEJOR

Más niveles prediseñados por Nintendo que en la versión de Wii U. Miles de niveles en la sección de Niveles Mundiales. Crear y jugar es sencillo, disfrutable y accesible para todos.

LO PEOR

No podemos compartir online nuestros niveles, a diferencia del juego original de Wii U. Además. esta versión también pierde la compatibilidad con las figuras amiibo. No tiene efecto 3D.



Niveles Mundiales incluye: el Desafío 100 Marios, en el que nos enfrentamos aleatoriamente a niveles creados por usuarios de Wii U; y Niveles Recomendados, con los mejor valorados.

El juego dispone de los estilos visuales y mecánicas de cuatro juegos 2D de Mario.

100 niveles diseñados por los maestros de Nintendo, accesibles offline y a la altura de lo que esperaríais en un Mario.

Lecciones de Yamamura es un nuevo modo, en el que este palomo nos da valiosos consejos para la creación de niveles.

mos compartir en conexión local y por StreetPass nuestras creaciones. Además, en 3DS también es posible enviar un nivel a medio crear a un amigo para que lo termine de diseñar él, lo cual da lugar a niveles que ven la luz mediante la colaboración de dos jugadores.

Y a pesar de que en la sección online de Niveles Mundiales no veréis niveles creados por otros usuarios de 3DS, sí hay disponibles miles diseñados por usuarios de Wii U. Así que en esta versión también vais a poder disfrutar de una cantidad prácticamente infinita de niveles, aunque los que creéis vosotros no vayan a hacerse "famosos".

Pero, aunque sus funciones online no sean tan amplias como en Wii U, la experiencia offline sí gana. Y es que el nuevo modo Desafío Super Mario incluye 100 niveles prediseñados por la propia Nintendo (casi el doble que su equivalente de Wii U). Además, estos niveles vienen con unos nuevos desafíos opcionales: dos por nivel, con objetivos como coger todas las monedas de un nivel, acabar con todos los enemigos o llegar a meta en una cantidad de tiempo específica, entre muchos otros. Esto aporta una enorme ración de rejugabilidad, además de retos constantes para demostrar nuestra pericia.

Miles de niveles

Super Mario Maker for Nintendo 3DS es una fuente de diversión eterna, y el Mario con más contenidos que se ha visto en una portátil. Eso sí, se queda un poco corto si lo comparamos con la versión de Wii U: no tiene compatibilidad con figuras amiibo y, lo que es peor, no podemos compartir online los niveles que creamos, sólo en conexión local y por StreetPass. Además, ni siquiera tiene efecto 3D. La verdad es que en algunos aspectos da la sensación de ser una conversión rápida, a la que le ha faltado algo de tiempo de desarrollo para llegar a la altura de la versión original de Wii U. Sin embargo, sigue siendo ideal para jugar ilimitadamente a contenidos casi infinitos de mucha calidad, y también hay que valorar la gran cantidad de niveles, muchos de ellos brillantes, diseñados por la propia Nintendo para el Desafío Super Mario.

Por **Roberto Ruiz Anderson** @Roberto_JRA

OPINIÓN

Da algunos pasos atrás respecto a Wii U, pero también aporta ciertas novedades y mantiene una cantidad casi infinita de niveles, basados en los mejores Mario 2D de la historia. Si sólo queréis jugar, es una opción muy válida; pero si lo vuestro es crear, encontraréis mayor satisfacción en Wii U.

80

VUESTRA OPINIÓN

WEB ciberdine4

"No entiendo que un juego que trata de crear y compartir no te dé la opción de compartir online. Esto lastra demasiado la experiencia del juego. Incomprensible."

WEB BigBoss93

"Me lo compraré seguro, me encantan los Mario y si puedo crear mis propios niveles es infinito. Pero no poder compartirlos online es un fallo tremendo e incomprensible."

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC

Darksiders Warmastered Edition

UNA REMASTERIZACIÓN "GUERRERA"

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
THQ Nordic

DISTRIBUIDOR
Badland Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano
(vía parche)

FORMATO / PRECIO
Físico: 19,99 €
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

OPINIÓN

A pesar de su mejorable arranque, es una grandísima aventura, que hará las delicias de quienes busquen un "*Zelda*", pero con temas más oscuros. La remasterización es muy correcta, y junto al precio, hace que sea casi irresistible...

85

Hace 7 años, THQ y Vigil Games se sacaron de la manga un "Zelda" en toda regla, una aventura con mazmorras, acción y exploración con concentraba gran parte de su encanto en un tono más adulto, una trama de intriga alrededor de los jinetes del Apocalipsis, y un trabajado diseño artístico obra del dibujante Joe Madureira.

Así, en la piel del jinete Guerra y su montura Ruina, debíamos descubrir quién nos había hecho caer en desgracia, al culparnos de desatar el apocalipsis antes de tiempo y provocar el enfrentamiento entre ángeles y demonios. Una aventura que, como decimos, tiene mucho de *Zelda*: intrincadas mazmorras con sesudos puzles, mejora de habilidades, exploración, combates...

Remasterizando el juego de culto

La aventura en sí es idéntica, pero no así la forma de ponerla en pantalla. Ahora, el juego corre a 1080p y 60 frames por segundo, lo que sumado al trabajo de las texturas (que se llegan a mostrar en 4K en PS4 Pro), deja un espectáculo visual muy superior al visto en PS3, y eso sin hablar de las sombras, los efectos de luz o los modelos, que lucen mejor. Se le notan los años, sí, pero sobre todo en detalles como las zonas abiertas, más pequeñas que en juegos de la actual generación. Pero, sin duda, la remasterización se ha hecho de forma correcta, y por el precio que tiene, es todo un caramelo tanto para los fans de la aventura que no lo jugaron en su día como para aquellos que quieran revivirla. Además, vía parche, el juego conserva su doblaje al castellano. ■

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | PC

Mother Russia Bleeds

COMO VOLVER A LOS RECREATIVOS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Beat'em Up

DESARROLLADOR
Le Cartel

DISTRIBUIDOR
Devolver Digital

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: --,-- €
Digital: 12,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

OPINIÓN

Un beat em up ameno y con ideas interesantes, aunque se hace corto (8 niveles, de 20 minutos de duración) y queda lastrado por sus repetitivas mecánicas. Nada que impida que los fans del género lo gocen... y más en compañía.

79

Tras casi tres años en desarrollo, los fans del beat'em up más clásico (y pixelado, gore y violento), estamos de enhorabuena: la opera prima de Le Cartel es una oda a los beat'em ups ochenteros... pero con el sabor y las opciones de hoy día.

A lo largo de sus 8 niveles, *Mother Russia Bleeds* nos cuenta la historia de venganza de cuatro tipos (cada uno con fortalezas y debilidades distintas), sometidos a experimentos con la droga Nekro, en una visión alternativa de la Rusia de los años 80. Podemos jugar solos, en local con tres amigos o con la ayuda de bots, pero el resultado es siempre el "mismo": una orgía de golpes, sangre pixelada y situaciones bestias, y con guiños a los clásicos del género (no faltan niveles en el tejado de un tren o una disco... o armas como bates y botellas, junto a otras más bestias como una motosierra).

Enganchados al Nekro

El control, aunque limitado en cuanto a combos, permite agarres, ataques cargados, remates en el suelo... e introduce mecánicas propias, como las relativas a la droga Nekro: podemos extraerla de los cuerpos de algunos enemigos y administrárnosla para recuperar energía, entrar en un modo "berserk" que nos vuelve más rápidos y capaces de hacer fatalities. Son mecánicas entretenidas, aunque como mal endémico del género, se vuelven repetitivas y hay "truquillos", como ataques que son más eficaces. Aparte, tiene un modo supervivencia u horda (que nos permite desbloquear 10 nuevos tipos de Nekro), ránkings por puntos...

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Silence

■ **PLATAFORMAS** PS4, One y PC ■ **GÉNERO** Aventura
■ **DISTRIBUIDOR** Daedalic Ent. ■ **JUGADORES** 1
■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 29,99 € ■ 12

Secuela de *Whispered World*, esta nueva aventura gráfica nos presenta a dos hermanos, Noah y Renie (entre los que podemos en ocasiones alternar el control), quienes intentan escapar de Silencio, un bello y artístico purgatorio. Su historia y diálogos son bastante trascendentales y combina las mecánicas típicas de las aventuras "point & clic" con el enfoque del género de Telltale. Sus puzles son siempre bastante lógicos y, en ocasiones, con detalles interesantes, como tener que resolver una situación en un tiempo. Deja 5-8 horas de juego, aunque con fallos como largos tiempos de carga. ■

NOTA: 82

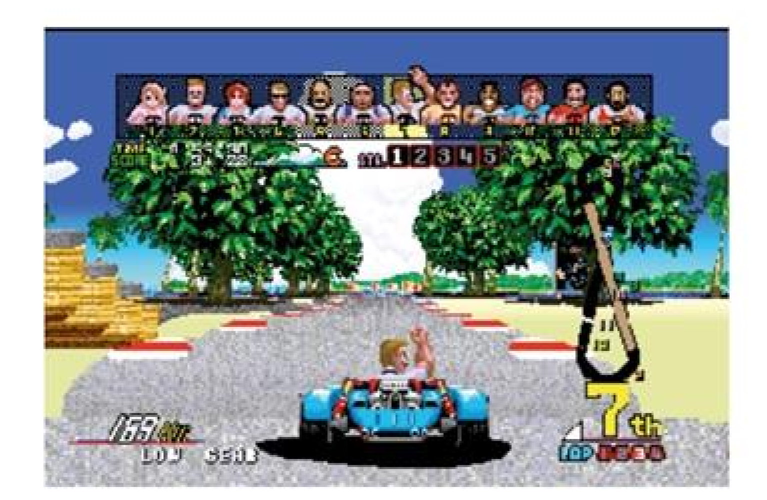
REGALO EXCLUSIVO GAME
Hazte con tu juego en GAME
y llévate **3 DLC exclusivos:**
- Pack Descenso Libre
- Pack Luz de Luna
- Pack Freestyle
Promoción limitada a 300 unidades

Steep

■ **PLATAFORMAS** PS4, Xbox One y PC ■ **GÉNERO** Deportivo ■ **DISTRIBUIDOR** Ubisoft ■ **JUGADORES** 1-4
■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** desde 64,95 € ■ 12

Steep es el simulador de deportes extremo más fidedigno que jamás se ha creado. Otros en su género han explorado las posibilidades que brinda de un modo más arcade y alocado; en ocasiones parece que el juego está destinado exclusivamente a los buenos conocedores de la montaña y sus posibilidades, ya que plantea opciones como la de disfrutar de la montaña o movernos libremente por el escenario, sin exigirnos nada a cambio. El juego de Ubi Annecy no es un título para todos tipo de jugadores y, si lo que buscas es acción, emoción, saltos de varios cientos de metros y acrobacias imposibles, puede que con *Steep* te lleves una decepción. Pero si te gusta mínimamente la montaña y compartir las sensaciones que transmite mientras practicas snow o saltos con traje de planeo, lo disfrutarás al cien por cien. ■

NOTA: 81



Sega 3D Classics Collection

■ **PLATAFORMAS** 3DS ■ **GÉNERO** Varios
■ **DISTRIBUIDOR** Sega ■ **JUGADORES** 1-2
■ **IDIOMA** Inglés ■ **PRECIO** 29,99 € ■ 7

Recopilatorio con nueve de los clásicos que Sega ha lanzado digitalmente en 3DS con mejoras y efecto 3D estereoscópico. La selección es correcta, aunque se echan en falta pesos pesados como *Out Run* (que en Japón ha llegado en otro volumen). En su descargo, dos de los nueve juegos son inéditos, como el arcade de velocidad *Powerdrift* o la adaptación del título de Master System, *Maze Walker*, que reproduce la experiencia de jugarlo con las gafas 3D SegaScope. ■

NOTA: 77

The Dwarves

■ **PLATAFORMAS** PS4, One y PC ■ **GÉNERO** Estrategia
■ **DISTRIBUIDOR** Badland Games ■ **JUGADORES** 1
■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 39,99 € ■ 18

The Dwarves se inspira en la novela de Marcus Heitz, y gracias a su rico universo, nos encontramos con un juego de rol táctico en tiempo real de ambientación fantástico-medieval. Pero, lejos de ser una sucesión de combates (con opciones como pausar la acción para dar órdenes a nuestros compañeros), en su desarrollo también hay misiones de exploración, cuidados diálogos y toma de decisiones, que pueden afectar a nuestro avance. El problema es que, en casi todas las áreas es superficial, no profundiza, y solo dura 10 horas. ■

NOTA: 70

Blazblue Central Fiction

■ **PLATAFORMAS** PS4 y PS3 ■ **GÉNERO** Lucha
■ **DISTRIBUIDOR** Badland Games ■ **JUGADORES** 1-2
■ **IDIOMA** Inglés ■ **PRECIO** 49,95 € ■ 12

Frente a juegos como *Street Fighter V* o *KOF XIV*, *Central Fiction* es un título creado para auténticos magos del stick. Rápido, exigente y repleto de técnicas de lo más variopintas. Posee una gran cantidad de personajes (35), varios modos de juego de lo más originales y extras como una inmensa galería de ilustraciones, pero si no eres un maestro de las artes marciales, no lo disfrutarás porque su exigencia es es muy alta, la precisión milimétrica y la competitividad muy elevada. ■

NOTA: 86

■ Tras *La Batalla de Jakku*, que fue gratuito, han llegado otros cuatro DLCs de pago que añaden muchos contenidos. Hay disponible un pase de temporada que los incluye todos.

■ STAR WARS BATTLEFRONT

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 14,99 €

Rogue One: Scarif

El último DLC planeado para el juego de EA DICE se ambienta en la película *Rogue One: Una Historia de Star Wars*, recién estrenada en cines.

Scarif es el quinto DLC de *Star Wars Battlefront*, tras *La Batalla de Jakku*, *Borde Exterior*, *Bespin* y *Estrella de la Muerte*. Incluye cuatro nuevos mapas: tres de ellos en la superficie de Scarif (un planeta tropical en el que se encuentra una de las bases secretas del Imperio) y otro en el espacio.

Al tratarse de una nueva película, también nos encontramos con nuevos tipos de soldado. Frente a los rebeldes, aparecen dos nuevos tipos de fuerzas imperiales: shore trooper (con un diseño especial para el combate en zonas tropicales) y death trooper, que son la guardia personal del director Orson Krennic y visten una armadura negra. Del mismo modo que las tropas han cambiado, el propio Krennic y Jyn Erso (la protagonista de la película) son los nuevos personajes que podemos controlar en el campo de batalla.

Pero lo que más nos ha llamado la atención es el nuevo modo Infiltración que DICE se ha sacado de la manga. Mientras los rebeldes deben asegurar el paso de los transportes U-Wing a través de un portal en el espacio, dos destructores imperiales (y los jugadores pilotando TIE Fighter) tratan de impedirlo a toda costa. Es una batalla emocionante, en la órbita del planeta, en la que tenemos que pilotar entre los restos de las naves que no han conseguido superar el bloqueo. Si ganan los imperiales se acabó, pero si se imponen los rebeldes la acción se traslada a un nuevo campo de batalla: la superficie de Scarif, donde los rebeldes deben crear una distracción. Si la alianza consigue entonces volar por los aires las naves imperiales, aún queda una última misión: llevar las cintas de datos desde un búnker imperial hasta el U-Wing que ha aterrizado en la playa. Y aunque el mapa de juego es el mismo, la destrucción de las naves altera algunas partes de una manera muy significativa.

VALORACIÓN: La inclusión del modo Infiltración, junto con los cambios en la ambientación y la posibilidad de visitar un nuevo planeta del universo *Star Wars*, nos han convencido.

■ WATCH DOGS 2

Pack de contenido T-Bone

■ PS4 | Xbox One | PC

Este primer gran DLC de *Watch Dogs 2* estará disponible a partir del 22 de diciembre en PlayStation 4, y un poco más tarde (24 de enero) en Xbox One y PC.

El pack está centrado en el el hacker Raymond Kenney, más conocido como T-Bone, uno de los personajes más populares de *Watch Dogs 1* y *2*. El DLC incluye la ropa de T-Bone y su autobús escolar modificado, además de misiones cooperativas con nuevos tipos de enemigos.

Por otra parte, están ya disponibles otros DLCs más pequeños que incluyen diversas indumentarias y vehículos, como el *Pack Artista Urbano*, *Pack Punk* y *Pack Psicodélico*, entre otros.

VALORACIÓN: Este pack incluye cosas divertidas relacionadas con T-Bone, pero parece que los próximos grandes DLCs serán más ambiciosos.

■ THE DIVISION

Supervivencia

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 14,99 € ■ 2,6 GB

En el nuevo modo Supervivencia hay que que sobrevivir hasta conseguir la extracción en la Zona Oscura, y para lograrlo es fundamental encontrar ropa y equipo adecuados. Este DLC también incluye 6 nuevas piezas de equipo de alto nivel, 3 nuevas armas de alto nivel y 12 nuevos tipos de armas.

VALORACIÓN: El nuevo modo es muy emocionante, y va a dar bastante juego.

■ TITANFALL 2

Mapa Angel City

■ PS4 | Xbox One | PC ■ Gratis

Tal como prometió Respawn Entertainment, todos los mapas, armas y modos postlanzamiento son gratuitos, y el primer gran DLC sin coste alguno es *Los más buscados de Angel City*, que incluye una remasterización de un mapa original del primer *Titanfall*, además de varios kits de titán, armas, etc.

VALORACIÓN: Muchas compañías deberían aprender del gran ejemplo de Respawn.

■ ZEN PINBALL 2 / PINBALL FX2

Bethesda Pinball

■ PS4 | One | Vita | PS3 | 360 | PC | Mac | iOS | And. ■ 10,99 €

Zen Studios colabora con Bethesda para traernos tres nuevas mesas de pinball basadas en *Fallout*, *Doom* y *The Elder Scrolls V: Skyrim* respectivamente. Cada mesa está repleta de detalles y elementos inspirados por los juegos que representan. Está disponible en consolas, ordenadores y móviles.

VALORACIÓN: Experiencia pinball de gran calidad, como es habitual con Zen Studios.

HAZTE CON TODOS ESTOS CONTENIDOS DESCARGABLES,

CON LAS TARJETAS PREPAGO EN

RESIDENT EVIL 4

■ **LANZAMIENTO** 18 de marzo de 2005 ■ **ANALIZADO EN** HC 162 ■ **NOTA** 95

« La primera vez que *Resident Evil* se inoculó un nuevo virus »

RAFAEL AZNAR
@Rafaikkonen

■ **Capcom llegó a un acuerdo con Nintendo** para que Gamecube tuviera en exclusiva tres entregas de *Resident Evil*. *RE Remake* y *RE0* se mantuvieron fieles por muchos años (hasta 2015 y 2016, respectivamente), pero *RE4* sólo tardó unos meses en fugarse a PS2. Luego, tendría infinitas adaptaciones, para Wii, PC, PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One...

El mes pasado, pude viajar a Japón para ver qué cómo está reinventando Capcom la saga más exitosa de su historia: *Resident Evil*. Por eso, antes de que llegue el 24 de enero, me he adentrado otra vez en la España profunda para rememorar la revolución que fue *RE4*, un gran reserva ideal para abrir boca.

Mi pasión por esta cuarta entrega numerada, uno de mis juegos favoritos de siempre, contrasta con el odio que le guardo a la sexta, una de mis mayores decepciones, por extraño que esto suene. Es verdad que *Resident Evil 4* ya no daba miedo y era más lineal que sus predecesores, pero Capcom logró un equilibrio sensacional entre acción y suspense, que poco tenía que ver con la ensalada de balas desmadrada que nos sirvió en 2012. Curiosamente, el juego que llegó a las tiendas difería bastante de lo que estaba previsto que fuera, de lo cual da testimonio la demo del E3 2003. Inicialmente, iba a ser un extraño híbrido entre las entregas clásicas y lo que acabaría siendo, con cámaras fijas, más sustos y apuntado con la cámara al hombro. Sin embargo, Shinji Mikami se sumó al desarrollo a posteriori e hizo valer su experimentada mano.

Morir es vivir, so cerdo

Con Leon S. Kennedy como protagonista, el argumento nos ponía sobre la pista de la hija del presidente de Estados Unidos, secuestrada por una extraña secta. Nuestro cometido era rescatarla, para lo cual debíamos hacer frente a "ganados" de pueblerinos, muchos de los cuales hablaban el español más peculiar e hilarante de la historia. Esto fue una decisión de diseño, para que el usuario medio sintiera angustia, por no saber qué decían los lugareños —a los nativos no nos afectó, claro—. ¿Y quién no recuerda al buhonero, al loco de la motosierra, a Luis Sera, a Ramón Salazar o a Osmund Saddler?

La cámara al hombro permitió poner más foco en la acción, algo a lo que también contribuyó la abundancia de munición. De hecho, las armas se podían mejorar, y se introdujeron los QTE. Aun así, quedaron referencias al pasado, como el guardado en máquinas de escribir (aunque sin cintas de tinta finitas), el inventario limitado, las hierbas... Mención especial merece el adictivo modo Mercenarios, que retaba a recorrer diversos escenarios a contrarreloj y a balazo limpio. Técnicamente, *RE4* era tan bruto que, doce años después, sigue vigente. Si no lo han jugado, sólo puedo decirles: ¡Agárrenlo! ■

DRAGON QUEST BUILDERS

LANZAMIENTO Octubre 2016 **ANALIZADO EN** HC 303 **NOTA** 92

« Di hola a la construcción, di adiós a tu tiempo libre »

ALBERTO LLORET
@AlbertoLloretPM

Da igual que le haya echado más de 40 horas en PS4, en modo "rápido" para tener la review a principios de octubre. Todavía sigo jugando a *DQ Builders*... pero ahora en portátil. Y debo reconocer que, pese al ligero bajón gráfico (algunos ítems tienen menor nivel de detalle) y que la tasa de frames no mantiene el tipo —basta con mover la cámara para comprobarlo—, estoy disfrutando aún más del juego en la portátil. La aventura y el mundo son los mismos, así como la ubicación de las misiones opcionales o las posibilidades de creación y construcción, que son idénticas... Pero para mí, el gran aliciente es que puedo acceder a este creativo mundo en cualquier sitio, en cualquier momento, y poder suspender la partida durante, ¿una hora? para retomarlo, inmediatamente, en cualquier sitio y momento, sin depender de una tele, ni de volver a arrancar la consola, como me pasa con PS4.

100 horas de pura diversión

Y es que me sigue fascinando su innegable sentido del humor, su habilidad para integrar la jugabilidad de *Minecraft* en la esencia de *Dragon Quest*, sus cuatro capítulos independientes y altamente rejugables, sus incontables secretos y desafíos, el modo "libre" Terra Incognita... un juego al que puedes echar más de 100 horas y seguir gozando como el primer día, aunque no te vaya *Minecraft*. Eso sí, Square Enix merece un tirón de orejas por no haber lanzado el juego en formato físico y no incluir opción "cross-save" para compartir la partida entre PS4 y Vita... ■

■ Reconstruir ciudades y crear objetos es sólo el principio: hay desafíos extra como matar dragones, completar los capítulos rápido...

INSIDE

LANZAMIENTO Junio 2016 **ANALIZADO EN** HC -- **NOTA** 90

« Un juego lineal también puede ser una joya »

BORJA ABADÍE
@BorjaAbadie

Sandbox y juegos de mundo abierto llevan el peso de la actual generación y, sin embargo, uno de los mejores juegos es lineal. Y es que el adjetivo lineal, refiriéndose a un juego, ha adquirido casi un tono despectivo en los últimos tiempos. Me gustan los mundos abiertos como al que más, cuando están bien hechos y exactamente lo mismo me pasa con los juegos de desarrollo lineal. Podríamos decir que *Inside* es un gran pasillo, que nada de lo que te sucede le sucederá de distinta forma a otro jugador, que está tremendamente guionizado y que la libertad del jugador es escasa. Algunos incluso pueden llegar a vociferar que es una especie de *Dragon's Lair* moderno en el que el ensayo y error es la mecánica jugable que domina la aventura. Otros incluso dirán que se parece demasiado a *Limbo*, el anterior juego del mismo estudio. Bueno, pues todos ellos están en lo cierto.

A veces es mejor dejarse llevar

Sin embargo, para mi no son descalificaciones sino todo lo contrario. *Limbo* era un juegazo, el ensayo y error resulta tan gratificante como en un *Dark Souls*, el guión es impecable y este gigantesco pasillo se convierte, por méritos propios en una experiencia inolvidable. Pero su principal virtud es que se aleja del tono peliculero que inunda los videojuegos, especialmente en lo narrativo, para ofrecernos una experiencia que, como sucedía por ejemplo con joyas como *Braid* o *Journey*, sólo puede ser contada con un videojuego. Algo a lo que cualquier título debería aspirar. ■

■ La genial ambientación es una de las muchas virtudes de esta segunda obra de PlayDead, los creadores del excelente *Limbo*.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

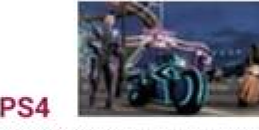
LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

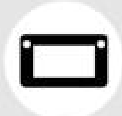
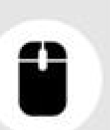
Del 1 al 30 de noviembre. Datos cedidos por GFK.

Pokémon Sol y Luna ha irrumpido con fuerza. Contando sólo el formato físico, ya supera las 130.000 copias y es el segundo juego más vendido del año en nuestro país, sólo por detrás del astro *FIFA 17*.

JUEGOS

	Juego	Plataforma	
1	**Pokémon Sol**	3DS	
2	**FIFA 17**	PS4	
3	**Call of Duty: Infinite Warfare**	PS4	
4	**Pokémon Luna**	3DS	
5	**CoD: Infinite Warfare Legacy Ed.**	PS4	
6	**Uncharted 4: El desenlace del...**	PS4	
7	**Battlefield 1**	PS4	
8	**Watch Dogs 2**	PS4	
9	**Grand Theft Auto V**	PS4	
10	**Pokémon Sol: Edición limitada**	3DS	

PLATAFORMAS

Plataforma		Top 5
PS4		1 **FIFA 17** 2 Call of Duty: Infinite Warfare 3 CoD: Infinite Warfare Legacy Ed. 4 Uncharted 4: El desenlace... 5 Battlefield 1
Xbox One		1 **Gears of War 4** 2 CoD: Infinite Warfare Legacy Ed. 3 FIFA 17 4 Battlefield 1 5 Call of Duty: Infinite Warfare
PS3		1 **FIFA 17** 2 WWE 2K17 3 Grand Theft Auto V 4 Pro Evolution Soccer 2017 5 NBA 2K17
Xbox 360		1 **FIFA 17** 2 Grand Theft Auto V 3 NBA 2K17 4 LEGO Dimensions 5 WWE 2K17
Wii U		1 **Paper Mario: Color Splash** 2 Minecraft 3 LEGO Dimensions 4 Skylanders Imaginators 5 Super Mario 3D World
3DS		1 **Pokémon Sol** 2 Pokémon Luna 3 Pokémon Sol Ed. Limitada 4 Pokémon Luna Ed. Limitada 5 Yo-Kai Watch
PS Vita		1 **LEGO Star Wars El despertar...** 2 World of Final Fantasy 3 Minecraft 4 Sword Art Online: Hollow Real. 5 LEGO Marvel Vengadores
PC		1 **Los Sims 4: Urbanitas** 2 Overwatch 3 Los Sims 4 4 Battlefield 1 5 Civilization VI

En **otros países**

JAPÓN

Del 14 al 20 de noviembre. Datos cedidos por VG Chartz

La nueva entrega de *Pokémon* vendió la friolera de 1,8 millones de copias en su primera semana a la venta en Japón. Allí hay pasión por los monstruos virtuales.

1 **Pokémon Sol y Luna** 3DS
2 Call of Duty: Infinite Warfare PS4
3 Fate / Extella: The Umbral Star Vita
4 Fate / Extella: The Umbral Star PS4
5 Skyrim: Special Edition PS4

REINO UNIDO

Del 13 al 19 de noviembre. Datos cedidos por VG Chartz

Pese a su calidad, *Watch Dogs 2* ha tenido un estreno más flojo que su predecesor. En Reino Unido, vendió 80.000 copias entre PS4 y One en su primera semana.

1 **Watch Dogs 2** PS4
2 Call of Duty: Infinite Warfare PS4
3 COD: Infinite Warfare Xbox One
4 Watch Dogs 2 Xbox One
5 FIFA 17 Xbox One

EE.UU.

Del 13 al 19 de noviembre. Datos cedidos por VG Chartz

Otro juego que está vendiendo menos que su predecesor es *Call of Duty: Infinite Warfare*, si bien sus cifras son millonarias: 2,4 millones entre PS4 y One sólo en Estados Unidos, su mayor nicho.

1 **Pokémon Sol y Luna** 3DS
2 Watch Dogs 2 PS4
3 Call of Duty: Infinite Warfare PS4
4 COD: Infinite Warfare Xbox One
5 Watch Dogs 2 Xbox One

VUESTROS **FAVORITOS**

1 **Final Fantasy XV** — PS4 - Xbox One

2 **Uncharted 4: El desenlace del ladrón** — PS4

3 **The Last Guardian** — PS4

4 **Pokémon Sol y Luna** — 3DS

5 **Rise of the Tomb Raider** — PS4 - Xbox One - PC - 360

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1	2	3	4	5
	Dishonored 2 PS4 - Xbox One - PC	**Pokémon Sol y Luna** 3DS	**Final Fantasy XV** PS4 - Xbox One	**The Last Guardian** PS4	**Watch Dogs 2** PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	92 / 100 *« No sorprende tanto como el original y es más pausado, pero es una joya inolvidable »*	97 / 100 *« Recuperan y mejoran todo lo que nos gustaba de la saga de forma original »*	92 / 100 *« Sus defectos se ven de lejos, pero sus virtudes se ven desde aún más lejos »*	86 / 100 *« Tiene ciertos fallos, pero es tan único y bello como ICO y Shadow of the Colossus »*	90 / 100 *« Corrige todos los errores de la anterior entrega y, sobre todo, es más divertido »*
IGN Web líder en Reino Unido	9,3 / 10 *« Una experiencia muy destacada, con un evocador mundo y dos estilos de juego »*	9 / 10 *« Tras veinte años de lenta evolución, supone una ligera reinvención que mejora la fórmula »*	8,2 / 10 *« Tiene corazón, especialmente con la relación entre Noctis y sus fieles amigos »*	7 / 10 *« Un juego bello y melancólico, capaz de ofrecer lo mejor y también lo peor »*	8,5 / 10 *« Su distintivo hackeo y sus mecánicas de puzle te recuerdan que no es otro clon más de GTA »*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,25 / 10 *« Se basa en el sigilo del original e introduce mecánicas que lo hacen sentir fresco »*	8,5 / 10 *« Sol y Luna se sienten significativamente distintos a anteriores entregas de la saga »*	8,5 / 10 *« Un RPG de mundo abierto como ningún otro, aunque tiene problemas de diseño »*	8 / 10 *« Es un juego que no va de mecánicas, sino de las sonrisas que te despierta Trico »*	7,75 / 10 *« Sus personajes no atrapan, pero el hecho de que no se tome en serio tiene encanto »*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	8 / 10 *« Los niveles finales no son un gran reto, pero sus mecánicas son una delicia »*	8 / 10 *« Es la experiencia de siempre, pero con cambios que la hacen sentir más moderna »*	8 / 10 *« Sus protagonistas no impresionan, pero su mundo y sus retos salvan la papeleta »*	9 / 10 *« Cuando el libro toca a su fin, se hace difícil no volver a abrirlo para empezar otra vez »*	8 / 10 *« Es difícil ignorar su amor por la diversión y su exuberante plantel de personajes »*
EDGE Revista líder en Reino Unido	9 / 10 *« Una experiencia muy destacable, tanto por su inventiva como por su evocador mundo »*	8 / 10 *« El viaje por Alola es una delicia, pues tiene algunos de los mejores diseños de la saga »*	- / 10 *No disponible*	- / 10 *No disponible*	8 / 10 *« Su San Francisco tiene cierto regusto a Rockstar, en cuanto a tamaño y pulimento »*
FAMITSU Revista líder en Japón	34 / 40	38 / 40	40 / 40	38 / 40	36 / 40
NOTA MEDIA	**89**	**88**	**88**	**84**	**84**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**

1

PS4 - Xbox One - PC
Resident Evil 7
El año va a empezar fuerte, con el regreso de la saga estrella de Capcom a las raíces del survival horror.
FECHA 24 de enero

2

PS4 - Xbox One
Red Dead Redemption 2
El western de Rockstar está ya en camino. ¿Quiénes serán los protagonistas?
FECHA Otoño

3

PS4
The Last of Us: Part II
Aún queda para que salga, pero Naughty Dog ya nos ha puesto los dientes largos.
FECHA Sin confirmar

4

PS4
Horizon: Zero Dawn
PS4 va a tener un gran arranque de año, con este título, *Yakuza 0, Gravity Rush 2, Nioh, Persona 5...*
FECHA 1 de marzo

5

PS4 - Xbox One - PC
Mass Effect Andromeda
BioWare nos volverá a llevar a las estrellas en este gigantesco RPG de acción.
FECHA Primavera

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas

6 Watch Dogs 2
PS4 - Xbox One - PC

7 Dark Souls III
PS4 - Xbox One - PC

8 The Witcher 3: Wild Hunt
PS4 - Xbox One - PC

9 Battlefield 1
PS4 - Xbox One - PC

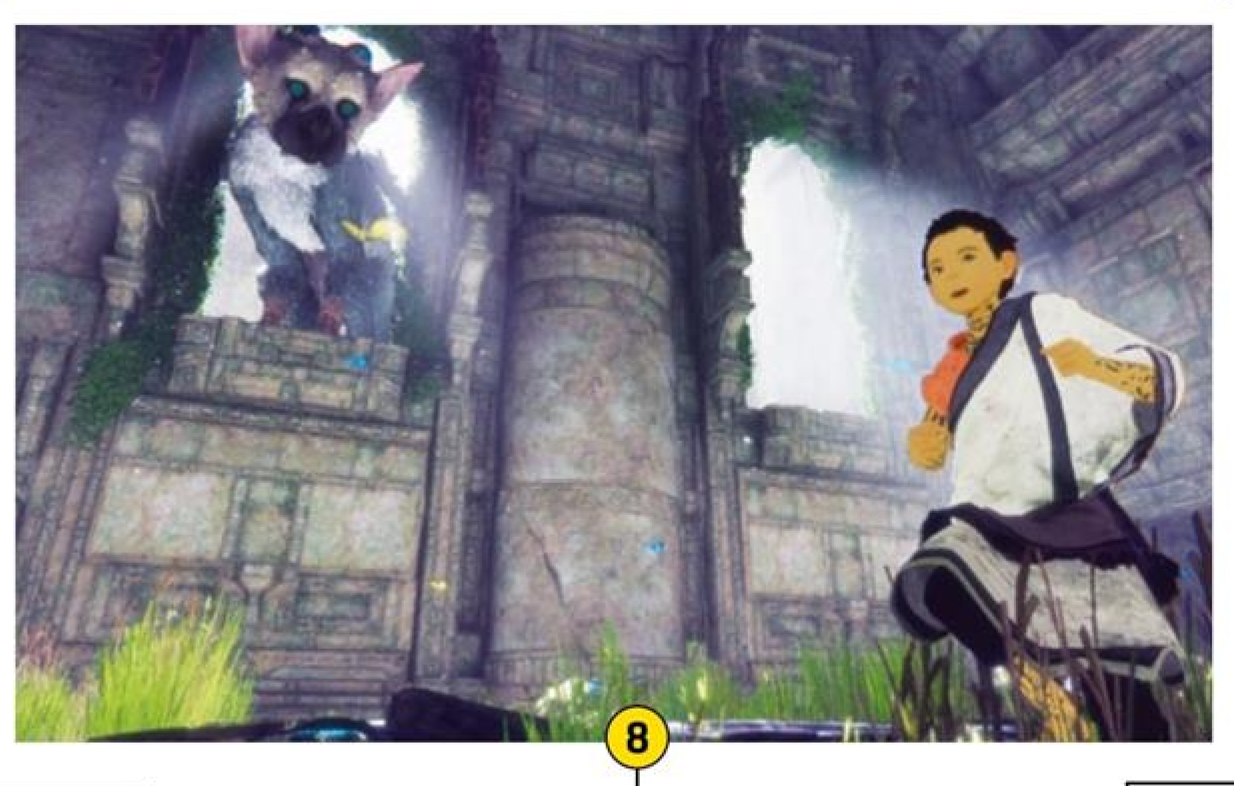
10 World of Final Fantasy
PS4 - PS Vita

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

JUEGOS BELLOS Y SENSIBLES

Los videojuegos pueden emocionar de formas muy variadas, en base a los temas, la estética, la música... Muchos títulos nos han tocado el alma.



10

That Dragon, Cancer

No es un videojuego al uso, pero es una experiencia de las que llegan al corazón. Ryan y Amy Green, una pareja que perdió a uno de sus hijos por culpa de un cáncer, relata visualmente el proceso desde que le fue diagnosticado con un año hasta que murió a los cinco. Es la perfecta demostración de lo poéticos que pueden ser los videojuegos.

- **CONSOLA** PC
- **COMPAÑÍA** Numinous Games
- **AÑO** 2016

9

Valiant Hearts: The Great War

Haciendo uso del mismo motor gráfico que *Rayman Legends* o *Child of Light*, esta aventura ofreció un acercamiento muy particular al drama de la Primera Guerra Mundial. Encarnando a cuatro personajes, a los que se unía un adorable perro, debíamos resolver diversos puzles, con una narración fascinante.

- **CONSOLA** PS4 - One - PC - PS3 - 360
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 277** 86

8

The Last Guardian

La nueva aventura de Fumito Ueda presenta una emotiva historia de confianza y amistad entre un niño y un ave llamada Trico. Ambos deben cooperar para avanzar a lo largo de un valle de ruinas, con un desarrollo que aúna plataformas y puzles como lo hacían los juegos del pasado, sin pistas de adónde ir.

- **CONSOLA** PS4
- **COMPAÑÍA** Sony
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 306** 86

7

Inside

Tras firmar *Limbo* hace unos años, el estudio indie Playdead volvió a sorprender con esta aventura en 2D con gráficos tridimensionales. El protagonista es un niño indefenso que debe avanzar a través de un mundo siniestro, con puzles que obligan al ensayo y error, pero con una narrativa visual de las que hacen pensar mucho.

- **CONSOLA** PS4 - Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** Playdead
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 301** 90

6

Brothers: A Tale of Two Sons

El estudio sueco Starbreeze se sacó de la chistera esta emocionante aventura, en la que manejamos a dos hermanos que han perdido a su madre y buscan salvar a su padre del mismo destino. Manejamos a ambos a la vez, con un joystick para cada uno, y los gráficos parecen una acuarela.

- **CONSOLA** PS4 - One - PC - PS3 - 360
- **COMPAÑÍA** Starbreeze Studios
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 265** 75

5

Ori and the Blind Forest

Pocos juegos han tratado la naturaleza con la delicadeza de este plataformas en 2D, que podría pasar por una película de Studio Ghibli. El protagonista es un ser de luz que parece diminuto en la inmensidad de un bosque al que debe devolver la vida. La banda sonora es el colofón a una obra de arte.

- **CONSOLA** Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** Moon Studios
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 285** 92

4

Ni no Kuni: La ira de la bruja blanca

La animación japonesa no se entendería sin Studio Ghibli, que, precisamente, colaboró estrechamente en este genial RPG. La estética, la música y la historia contaban con toda su magia: el protagonista era Óliver, un huérfano que intentaba devolver a la vida a su madre con ayuda de Drippy, un tronchante duende.

- **CONSOLA** PS3
- **COMPAÑÍA** Level-5
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 258** 92

3

Okami

Clover Studio, con Hideki Kamiya en la dirección, nos legó esta maravilla poco antes de desaparecer. La diosa Amaterasu, encarnada en un lobo blanco, debía hacer frente a un demonio, huido de su confinamiento en una espada. Para ello, había que encontrar los fragmentos de un pincel. Fue un gran exponente del cel shading.

- **CONSOLA** PS2 - Wii
- **COMPAÑÍA** Capcom
- **AÑO** 2007
- **NOTA HC 185** 90

2

Journey

Este juego indie ha sido aclamado por unanimidad. En él manejamos a un pequeño ser a través de un enorme desierto, con el objetivo de llegar a una montaña que se vislumbra en el horizonte. Sus mecánicas son muy sencillas, reducidas a caminar y a dar saltos con ayuda de una bufanda, pero este viaje por las arenas es inolvidable.

- **CONSOLA** PS3 - PS4
- **COMPAÑÍA** ThatGameCompany
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 247** 90

1

ICO + Shadow of the Colossus

En el inmenso catálogo que tuvo PS2, brillaron con luz propia estas dos aventuras de Fumito Ueda, más tarde recopiladas en un solo pack para PS3. En uno, debíamos llevar de la mano a una frágil princesa, mientras que en el otro debíamos acabar con la vida de dieciséis colosos. Su melancolía es insuperable.

- **CONSOLA** PS3
- **COMPAÑÍA** Sony
- **AÑO** 2011
- **NOTA HC 241** 90

Por Francisco Javier Cabal

MÁQUINAS RECREATIVAS CON ALMA DE CONSOLA

Si te paseaste por los salones de los años 80 y 90, es probable que no supieras que en el interior de muchas máquinas latía una consola...

Hubo un tiempo en que los principales fabricantes y creadores fascinaban al mundo entero con sus obras diseñadas, ex-profeso, para los salones recreativos. Así, desde finales de los años 70, en estos templos de la diversión se daban cita los gráficos y conceptos jugables más punteros del planeta. Pero, poco a poco, con el auge de las consolas domésticas, no fueron pocas las compañías que pusieron sus ojos en su tecnología, bien para explotar sus creaciones de otra manera (como Nintendo y sus máquinas por tiempo o vidas), bien para abaratar costes y producir muebles más económicos o, en otros muchos casos, poder adaptar los juegos de sus recreativas a consola rápidamente, de nuevo, reduciendo costes en términos de tiempo y dinero.

Y, si echamos un ojo atrás, casi podemos decir que no ha habido máquina de sobremesa que no se haya colado en los salones recreativos de un modo u otro. Desde Famicom a PlayStation 3, pasando por Xbox, GameCube o incluso sonados fiascos como Jaguar, casi todos los fabricantes han probado suerte. Eso explica que la gran mayoría de sistemas domésticos se haya paseado, sin que lo supiéramos muchas veces, por los salones recreativos, camuflados en unos impresionantes muebles y con algunas de sus características (memoria, soporte o CPU) potenciadas para dar el Do de pecho en los salones. En estas páginas hemos recopilado los principales casos, con detalles sobre la placa, las diferencias con el hardware en el que se basaban y mucho más...

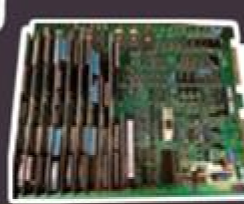
CONSOLAS HECHAS PLACA RECREATIVA

Desde mediados de los años 80, Nintendo, Sega, Namco y otras grandes compañías japonesas (y alguna americana, como Atari), se buscaron las vueltas para mejorar aún más sus cuentas de resultados, ya fuera abaratando sus costes en la producción de hardware para recreativas o recortando los tiempos y manos necesarias para adaptar un juego de un sistema a otro. Ya no bastaba sólo con crear grandes títulos, sino que debían ser económicamente viables desde distintas ópticas: bien porque en sus tripas "latiera" un hardware de terceros licenciado, revisado y mejorado por por ellos mismos, o bien porque fuera fácil, rápido y económico portar de una Coin-Op a un sistema doméstico. O, en otros casos, que les permitiera dar una nueva vida comercial a algunas de sus obras ya lanzadas. Así, en 1986 se dio el pistoletazo de salida a un fenómeno que casi ha ido de la mano con el auge y el colapso de los salones recreativos. Placas y sistemas recreativos que, en realidad, tenían alma de consola (o, al menos, sus principales características técnicas). Estas fueron...

NINTENDO PLAYCHOICE 10

8 bits · NES · 1986

Con la popularidad de NES en auge, Nintendo introdujo el hardware de su consola en el interior de una recreativa, pudiendo jugar hasta a 10 famosos títulos de la época. No había límite de vidas, pero sí un contador de tiempo que invitaba a echar más monedas para seguir jugando.

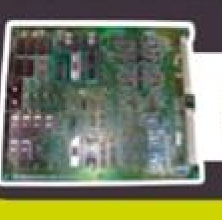


LA PLACA mejoraba la imagen al sacar la señal en RGB, además no usaba como soporte el cartucho, sino placas PCB.

NINTENDO VS

8 bits · NES · 1986

Fabricada en dos modelos, VS. Uni-System y VS. Dual System, las recreativas VS estaban pensadas para competir contra otro jugador, aunque también había títulos donde podíamos colaborar. Los juegos no eran réplicas exactas de NES (podían contener nuevos niveles).



LA PLACA fue muy popular gracias a los juegos, que eran muy baratos al estar en formato ROM.

SEGA SHOOTING ZONE

8 bits · SEGA MASTER SYSTEM · 1987

Sega también decidió rentabilizar el hardware de su Master System, fabricando esta recreativa que tuvo dos versiones, una con pistola Light Gun, y otra que eliminaba la pistola y añadía un segundo joystick. Sólo llegaron a publicarse cinco títulos para esta placa.

LA PLACA era similar al hardware de SMS, pero incorporando cinco slots para los juegos que usaban el formato de la consola.

SEGA SYSTEM E

8 bits · SEGA MASTER SYSTEM · 1985

Evolución de Sega Shooting Zone, que contó con más potencia que Sega Master System. Sin embargo, gracias a la arquitectura tan parecida a la de la consola de sobremesa, los juegos se portaban fácilmente. Algunos títulos, como *Phantasy Zone 2*, nacieron aquí.

LA PLACA no disponía de procesador principal. Éste se encontraba en el interior del cartucho del juego usado.

SEGA MEGA-TECH

16 bits · SEGA MEGA DRIVE · 1989

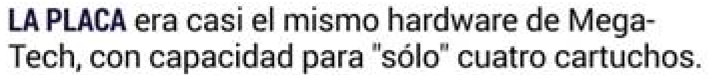
Sega "copió" la característica mas odiada de la Playchoice 10 y fabricó esta recreativa con un hardware basado en Megadrive (y compatible con SMS) pero con un contador de tiempo. El mueble contaba con dos pantallas, la superior sólo para elegir el juego.

LA PLACA era una Megadrive, sin el puerto de expansión, pero con capacidad para hasta ocho cartuchos.

SEGA MEGA PLAY

16 bits · SEGA MEGA DRIVE · 1989

Poco tardó Sega en darse cuenta de su error y en el mismo año "jubiló" a la Mega-Tech, volviendo a apostar por un modelo tradicional de recreativa que eliminaba el límite de tiempo y recuperaba el contador de vidas. ¿Lo negativo? No era compatible con Master System.

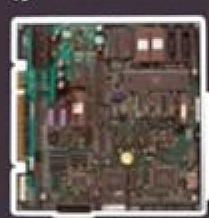


LA PLACA era casi el mismo hardware de Mega-Tech, con capacidad para "sólo" cuatro cartuchos.

SEGA SYSTEM C-2

16 bits · SEGA MEGA DRIVE · 1990

Una vez más, Sega optó por usar una versión mejorada del hardware de Megadrive para fabricar una placa, la System C-2. Se usó para programar puzles como *Puyo Puyo* o *Columns*, ¡y hasta una máquina de palomitas de *Sonic*!

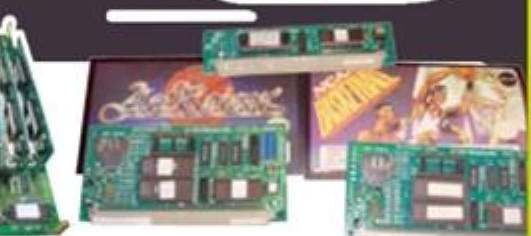


LA PLACA cuenta con la CPU de Megadrive "overclockeada", pasando de 8 a10 mhz y sin el chip de sonido Z80.

NINTENDO SUPER SYSTEM

16 bits · 4 NINTENDO SUPER SYSTEM · 1991

A Nintendo le funcionó bien el "experimento" con Playchoice y volvió a probar suerte años después usando, en esta ocasión, a Super Nintendo. La NSS volvía a usar un sistema de tiempo que permitía jugar durante unos minutos a cambio de monedas. Nintendo no tuvo tanta suerte esta vez y la NSS no llegó a salir de EE.UU. Hoy en día es toda una curiosidad.



LA PLACA tenia varias ranuras para insertar los juego que venían en formato de placas PCB.

NEO-GEO

16 bits · SNK ARCADE · 1990

La línea que separaba las recreativas y las consolas se difuminó con la llegada de Neo-Geo. SNK ideó un sistema que usaba básicamente el mismo hardware tanto en los salones como en casa, y el resultado eran conversiones perfectas de cualquier juego. El problema de esta potencia eran los prohibitivos precios, tanto de la máquina como de los los juegos. Aún con este problema, SNK consiguió un gran éxito con esta plataforma, hoy elevada a categoría de mito.

LA PLACA tiene dos versiones, La primera es muy parecida a la versión de la consola doméstica, mientras que la segunda admite hasta seis juegos.

KONAMI COBRA

32 bits · DREAMCAST · 1997

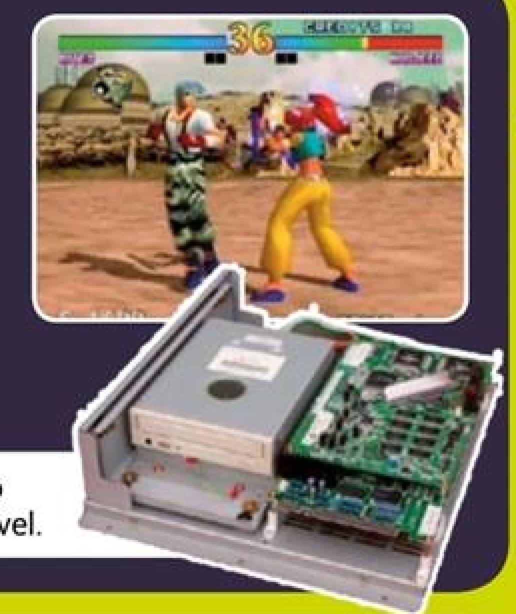
Aunque es la única placa no basada en consola, su repercusión fue importante ya que su arquitectura Power PC se usó como base en los prototipos de Dreamcast, frente al propio Model 3 de Sega.

LA PLACA tenia tres procesadores Power PC y un chip de sonido PCM 32.

KONAMI M2

32 bits · 3DO · 1997

El "add-on" que Panasonic desarrolló como ampliación para 3DO era tan potente que cuando la compañía decidió dejar este terreno, Konami adquirió su tecnología y la convirtió en una placa. Publicaron cinco juegos, como *Battle Tryst*.



LA PLACA tenía una unidad CD demasiado lenta. Tardaba un minuto en cargar un nivel.

NAMCO SYSTEM 10, 11 Y 12

32 bits · PLAYSTATION · 1994

Namco fue uno de los grandes apoyos de Sony para crear PlayStation y en base a ello fabricaron una plataforma que permitiese hacer versiones exactas de sus juegos en consola. Existen tres versiones de Namco System, las dos últimas más potentes que la propia consola.

LA PLACA System 11 es la más parecida a la consola original. Las otras dos tienen chips con mejoras.

TAITO G-NET

32 bits · PLAYSTATION · 1998

El éxito de PlayStation animó a varios desarrolladores a lanzar sus juegos en el hardware de la consola de Sony. Taito usó tres versiones de placas basadas en el sistema, siendo G-NET la última y más potente de todas. *RayStorm*, entre otros, nació aquí.

LA PLACA se basa en el modelo ZN-2 de Capcom y Sony, con ligeras modificaciones de Taito.

SEGA ST-V

32 bits · SEGA SATURN · 1994

También conocida como Titan, la Sega ST-V era igual que Sega Saturn y gozó de bastante éxito en Japón. Sin embargo, no fue así en el resto de territorios, donde apenas se publicaron juegos para ella.

LA PLACA utilizaba como soporte para los juegos cartuchos que hacían la carga casi instantánea.

SETA ALECK64

64 bits · NINTENDO 64 · 1998

Co-desarrollada con ayuda de Nintendo, la Seta Aleck usaba el hardware de Nintendo 64 y unos cartuchos que no eran compatibles con la consola. La placa no salió de Japón y fue usada en 10 títulos (*Magical Tetris Challenger* el más recordado).

LA PLACA era una Nintendo 64 con un puerto de cartuchos modificados y el conector JAMMA.

HYPER NEOGEO 64

64 bits · HYPER NEOGEO 64 · 1997

SNK tardó demasiado en cambiar de generación y aunque Hyper NeoGeo 64 se fabricó bajo la misma premisa que un hardware "top" (que podría terminar convertido en una consola doméstica al igual que su antecesora), el éxito de PlayStation y Saturn —y sus costes más bajos— llevaron al ostracismo a la placa. Sólo siete juegos fueron publicados, siendo *Fatal Fury Wild Ambition* el más exitoso... que incluso tuvo una mediocre conversión a PSX.

LA PLACA tiene hasta cuatro versiones, cada una especializada en un género: velocidad, lucha... etc.

SEGA SYSTEM SPIDER

128 bits · DREAMCAST · 2005

La última de las placas basadas en Dreamcast, también fue conocida como Sega Aurora y, quizá, fue el último hardware para recreativa de Sega no basado en la arquitectura de PC. El título más destacable de esta placa fue *Tetris Giant*, que se jugaba con un joystick gigante.

LA PLACA usa una versión de la CPU de Naomi en formato SOC o "System On a Chip".

TRIFORCE

128 bits · GAMECUBE · 2002

Nintendo unió fuerzas con Namco y Sega para fabricar una recreativa usando casi el mismo hardware de GameCube, por lo que las conversiones de los juegos de los tres fabricantes serían muy rápidas. El fracaso de Cube le granjeo sólo tres juegos.

LA PLACA se conectaba a un lector GD Rom, el formato propio de Sega, para algunos juegos.

SEGA CHIHIRO

128 bits · XBOX · 2003

La primera Xbox fue la base para que Sega creara una recreativa basada en sus especificaciones técnicas. El mayor cambio fue la memoria RAM, superior en la recreativa al montar 128 mb. En lo demás era prácticamente exacta.

LA PLACA tenía apariencia de PC y usaba el GD-Rom como soporte.

KONAMI SYSTEM 573

32 bits · PLAYSTATION · 1998

Konami también apostó por PlayStation creando esta recreativa a partir de las especificaciones de su placa, aunque se podían conectar hasta 9 máquinas para algunos juegos. Una versión tiene el apellido "Bemani", usada en *Dance Dance Revolution* y otros musicales.

LA PLACA tuvo tres versiones, las dos últimas orientadas a los juegos musicales como *Dance Dance Rev.* o *Guitar Freaks.*

CAPCOM ZN-1 Y ZN-2

32 bits · PLAYSTATION · 1995

Capcom se alió con Sony para fabricar dos placas basadas en PlayStation, la ZN-1 y su evolución ZN-2, que eran baratas de producir. Taito y otros también las adoptaron. Con ellas, Capcom creo éxitos como *Strider 2* o *Rival Schools.*

LA PLACA prescindió del chip de sonido de PSone para integrar Q-Sound, la tecnología propia de Capcom. Los juegos venían en formato ROM.

ATARI COJAG

64 bits · ATARI JAGUAR · 1994

Atari se jugó el futuro de la compañía con Jaguar, creando a su vez una placa recreativa basada en la consola. El fracaso en ventas de Jaguar condenó a la placa, utilizada en siete juegos. El más conocido fue el arcade de disparo *Area 51*, con gráficos digitalizados.

LA PLACA, conocida como Coin-up Jaguar, tenía más RAM y una CPU más rápida que la consola de sobremesa.

ULTRA 64

64 bits · NINTENDO 64 · 1994

La placa Ultra 64 se fabricó con las especificaciones que Midway creía iban a ser las finales de Nintendo 64. Sin embargo, el hardware fue muy distinto y más potente que la consola, por lo que las conversiones de sus juegos para N64 fueron inferiores en calidad.

LA PLACA usaba un disco duro como soporte para almacenar la información del juego.

SEGA NAOMI

128 bits · DREAMCAST · 1998

Creada como sucesora de la Sega Model 3, Naomi fue una de las placas arcade más exitosas de la marca japonesa. Las conversiones de los juegos de Naomi eran portadas directamente a Dreamcast, hardware en el que se basaba, de forma rápida y casi sin costes.

LA PLACA tenía el doble de memoria gráfica y de sistema que Dreamcast, además de mejor sonido.

SAMMY ATOMISWAVE

128 bits · DREAMCAST · 2003

Tras la desaparición de Neo-Geo MVS, SNK firmó un contrato en exclusiva para usar esta placa basada en la tecnología de Naomi y creada por Sammy Corp. en colaboración con Sega. Aquí nacieron *Fist of the North Star*, *Metal Slug 6* o *Samurai Shodown VI.*

LA PLACA era más potente que Naomi, pero de ésta se mantenía la carga superior de juegos en formato cartucho.

KONAMI PYTHON

128 bits · PS2 · 2002

Konami se valió del hardware de PS2 para dar vida a una placa arcade que albergó siete títulos (el más conocido *Pro Evolution Soccer The Arcade*). La 2ª versión de Python contó con una edición Bemani con varios títulos musicales, como *Guitar Freak 2* o *Pop´n Music.*

LA PLACA Python 2 se basa en el modelo SCPH 50000 de PS2, con disco duro y adaptador de red incluido.

NAMCO SYSTEM 246 Y 256

128 bits · PS2 · 2001

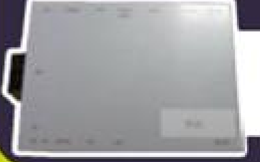
Namco volvió a basarse en una consola de Sony, PS2, para crear una máquina arcade. La System 246 y su actualización 256, ha sido el hardware más exitoso de la compañía, con más de cincuenta recreativas "a sus espaldas".

LA PLACA utiliza la tecnología MagicGate de las Memory Card de PS2.

WII BASED HARDWARE

128 bits · Wii · 2008

Capcom usó Nintendo Wii para crear una recreativa de bajo coste y sólo para un juego: *Tatsunoko Vs Capcom.* A pesar de las ventajas que tenía el sistema (tamaño y costes), nunca más volvió a ser utilizado.



LA PLACA era una Wii sin apenas cambios a nivel de hardware, por lo que la conversión del juego fue exacta.

NAMCO SYSTEM 357

256 bits · PS3 · 2007

Namco no faltó a su cita con Sony para el lanzamiento de PS3 y menos tras el éxito de anteriores ocasiones. Esta placa se usó para títulos tan queridos como *Tekken 6* o *Deadstorm Pirates.*

LA PLACA tuvo una revisión, System 369, que se basaba en PS3 Slim.

ARQUITECTURA PC A DISPOSICIÓN DE LAS RECREATIVAS

En los últimos años, la tendencia de utilizar el hardware de las consolas, históricamente el más avanzado a nivel tecnológico para crear placas, ha quedado eclipsado por la vertiginosa evolución de los PCs. Su inferior coste y su mayor desempeño con respecto a las consolas, han hecho que varios fabricantes apuesten por esta arquitectura, que no sólo es más económica, sino que también es más fácil de actualizar. Gracias a Internet y las redes, compañías como Sega o Taito, que continúan siendo muy fuertes en el sector arcade, han adaptado la distribución de los juegos de recreativa a un entorno digital, por lo que en la mayoría de las placas actuales basadas en arquitectura de PC pueden hacer uso de tiendas tipo Steam para adquirir los juegos sin los grandes desembolsos anteriores (en algunos casos había que cambiar partes de la placa o sustituirla entera por un nuevo de hardware). Así, mientras Sega utiliza SEGA All Net para distribuir sus juegos entre varios modelos de sus placas, Taito hace lo propio con NESiCAxLive, otro servicio igual, pensado para las Taito Type X. El PC es el presente y el futuro de esta industria.

SEGA LINDBERGH

PC 2005

La 1ª placa de Sega en alcanzar 720p de resolución. Tuvo cuatro versiones diferenciadas por colores. El estándar y más potente era amarillo, seguido por el rojo básico, rojo ex (más RAM) y azul (con Windows). *House of the Dead 4* y *Rambo 3* vienen de aquí.

LA PLACA Las cuatro versiones de Lindberg montan gráficas Nvidia y tarjetas de sonido Soundblaster.

SEGA EUROPA R

PC 2008

Esta placa montaba un Pentium dual core y sólo ha llegado a usarse para dos juegos de velocidad. *Sega Rally 3* usó una gráfica Nvidia 8800, mientras que *Grid* usaba una Radeon HD5670 de Asus. Tras ambos juegos, se desechó la placa.

TAITO TYPE ZERO-X-X2-X3

PC 2004

Taito lleva decidido a convertir el PC en la plataforma definitiva para las "recres" desde 2004. La placa Taito Type X2 fue el punto de inflexión de esta serie, que apostó por la distribución digital con su servicio Nesicaxlive.

LA PLACA es prácticamente un PC sin ningún añadido estético.

SEGA RINGEDGE 1-2

PC 2009

La Sega RingEdge es la mitad de un proyecto de Sega por fabricar una placa recreativa basada en PC que atrajese a las third-party a producir juegos bajo este sistema. Las especificaciones eran más comedidas que en otras ocasiones para que los costes fueran inferiores. La placa usaba un procesador Pentium Dual Core E-2160 con 1 GB de ram DDR2 y una gráfica Nvidia 8800 GTS. Tres años después llegaría una revisión de la primera RingEdge, con componentes más actuales, y que utilizaba la tecnología Ray Tracing, encargada de optimizar recursos gráficos.

LA PLACA RingEdge 2 contaba con varias mejoras como un procesador Intel i3, 2 GB de RAM DDR3 y una gráfica Nvidia GT545.

SEGA RINGWIDE

PC 2009

Un paso por detrás técnicamente que la RingEdge, la RingWide era la otra parte del proyecto anillo de Sega para fabricar placas arcades de bajo coste. Apoyada en un procesador Intel Celeron y con una GPU AMD integrada, la RingWide se quedó pronto obsoleta. Sólo disponía de 8 GB de almacenamiento en una unidad compact flash y todo el conjunto operaba bajo una versión 2009 de Windows. Sus gráficos eran discretos.

LA PLACA cuenta con dos puertos USB, puerto de red gigabit, tarjeta de sonido integrada...Vamos lo que viene siendo un PC.

SEGA NU

PC 2013

La última placa de Sega (por el momento) para recreativas no ha tenido mucho uso por parte del fabricante y sólo es destacable el título de *Hatsune Miku*. Capcom también ha hecho uso de ella, con el reciente *Luigi's Mansion Arcade*.

LA PLACA usa un Intel core i3 y dispone de 4 GB de DDR3. La grafica es una Nvidia GTX650Ti.

LOS CAPÍTULOS "PERDIDOS" DE SAGAS CONOCIDAS

Para potenciar las ventas de algunas placas y juegos, los desarrolladores han recurrido a licencias de grandes nombres en consola. Aquí tenéis algunos ejemplos de juegos de sagas conocidas que hemos echado de menos en consola...

AKUMAJO DRACULA THE ARCADE

KONAMI PC · 2009

La familia Belmont volvió a visitar las recreativas con este shooter sobre raíles, con un control que se basaba en un mando LED a modo de látigo. Tenía cooperativo... y nunca salió de Japón.

CHASE H.Q 2

TYPE X2 · 2006

La continuación de uno de los titulos mas jugados de finales de los años 80, funcionaba bajo la Taito Type X2. En él teníamos que perseguir a un criminal al volante de nuestro deportivo.

SHINING FORCE CROSS RAID

RINGEDGE · 2011

Basado en la saga de rol de Sega, este MMOPRG, podía jugarse por hasta ocho jugadores, online y en modo local, siendo un éxito en Japón donde vendieron más de 2.400 unidades de la Coin-Op.

SILENT HILL ARCADE

KONAMI PC · 2008

Otro shooter sobre raíles de Konami que usaba entornos conocidos y enemigos emblemáticos de las entregas anteriores de la saga. Protagonizado por Eric y Tina, la recreativa contaba un modo multijugador, ademas de ser rejugable y tener múltiples finales.

DB ZENKAI BATTLE ROYALE

SYSTEM 357 · 2011

Con un sistema de juego similar al de *DBZ Tenakichi Tag Team*, este arcade cuenta con 43 luchadores. Su placa esta basada en PS3, pero no se publicó ninguna versión del juego en consola.

NAMCO Y SUS CONVERSIONES MAS QUE PERFECTAS

Si hay una compañía que merece un capítulo aparte por sus adaptaciones de arcade a consola, ésa es Namco. No sólo se encargaron de mejorar el aspecto gráfico de cada título llegando a superar a la recreativa, sino que además añadían nuevos niveles, modos de juegos e incluso personajes invitados. Estas son, quizá, sus mejores conversiones...

SOUL CALIBUR

Cuando todo el mundo esperaba una versión de *Soul Calibur* para PlayStation —la continuación de *Soul Edge* se movía en la placa System 12, basada en esta consola—, Namco se marcó un éxito con una versión para Dreamcast que mejoraba en todo a la Coin-Op.

ARCADE

Sus gráficos tenían una carga poligonal inferior para los modelos, ya que la placa elegida para el juego fue la Namco System 12. El sonido era correcto y los personajes ocultos se desbloqueaban mediante el reloj interno de la recreativa.

DOMÉSTICO

La potencia de Dreamcast, sirvió para que el acabado gráfico fuera muy superior al de la recreativa, mejorando las texturas y el número de polígonos por personaje. También se añadió un modo de juego y otros extras. Una gran adaptación.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Uno de los juegos con más éxito de la historia de Namco fue este torneo de lucha 2 vs 2 basado en *Tekken*, aunque no seguía la historia de la saga. Podíamos alternar el manejo de dos luchadores e incluso realizar combos conjuntos para derrotar a los contrincantes.

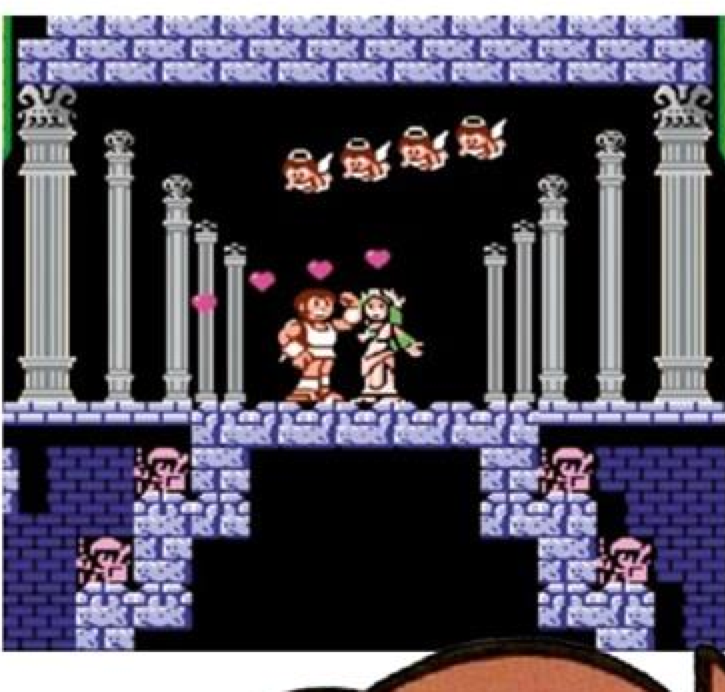
ARCADE

Hacía uso de una última versión potenciada de la placa Namco System 12, con unos personajes de aspecto cercano a los modelos de PlayStation y algunos de los escenarios reciclados de Tekken 3, que contaban con poco detalle.

DOMÉSTICO

La versión de PS2 mejoraba todos los apartados del juego, desde una jugabilidad más rápida a personajes más grandes y con mejores texturas, pasando por unos escenarios llenos de detalle. Y con extras de regalo como Tekken Bowl...

Kid Icarus se lanzó en Famicom Disk, y posteriormente en NES. Ambas versiones tienen cinco finales, y sólo uno es "exclusivo".



AÑO 1986 **COMPAÑÍA** Nintendo **FORMATOS** Famicom Disk, NES

KID ICARUS

UN FLECHAZO AL CORAZÓN

La mitología griega ha estado muy presente en los videojuegos mucho antes de que la explotara, de forma magistral, la serie *God of War*. Ya en los años 80, algunos estudios nipones se centraron en mitos y personajes concretos de la Grecia clásica, y los adaptaron al gusto del público nipón, como el recordado *The Battle of Olympus* o *Kid Icarus*, que justo en diciembre acaba de cumplir la friolera de 30 años.

Este título, como otros tantos de la generación de 1986, nació en el seno del llamado "Nintendo R&D1", la primera división de Nintendo en el área de investigación y desarrollo. Era el equipo dirigido por el mítico Gunpei Yokoi, quien fue productor de *Kid Icarus* (en Japón, *Hikari Shinwa Parutena no Kagami*, en castellano *El Mito de la Luz: el espejo de Palutena*). El proyecto lo dirigió Satoru Okada (quien también fue pieza clave en *Metroid*, *Super Mario Land* o la creación de consolas portátiles como DS o GBA), mientras que el diseño fue obra de Toru Osawa y Yoshio Sakamoto. Hirokazu "Hip" Tanaka, otro mítico de NIntendo (suyos son los pegadizos temas de *Tetris*), se encargó de la música. La programación corrió a cargo de R&D1, aunque una vez más, TOSE (los "negros" de la industria nipona, de los que hablamos hace unos cuantos meses) echaron una importante mano.

No diga Kid Icarus, diga Pit

A groso modo, *Kid Icarus* nos cuenta la historia de Pit, un ángel que no puede volar, pero que se convierte en la última esperanza de Angel Land. La lucha entre el bien (la Diosa Palutena) y el mal (Medusa), ha terminado con la primera encerrada y su ejército aniquilado. Medusa la ha desposeído de sus tres tesoros más preciados, y los ha entregado a sus generales. En un último esfuerzo,

PIT ES UNO DE LOS HÉROES MENOS **EXPLOTADOS** DE NINTENDO, CON SOLO TRES JUEGOS

LO BUENO, SI BREVE...

Kid Icarus no es una saga que se haya prodigado mucho. De hecho, sólo cuenta con tres juegos... y dos revisiones.

1986

KID ICARUS
El lanzamiento original fue en Famicom Disk System, el "add on" para la Famicom. Tenía mejor sonido, se podía guardar 5 partidas...

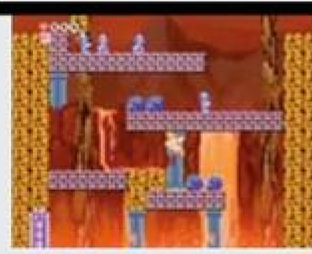
1987

KID IKARUS
El lanzamiento en NES tuvo lugar en febrero (Europa) y julio (EE.UU.). Era el mismo juego, pero con algunos cambios.

1992

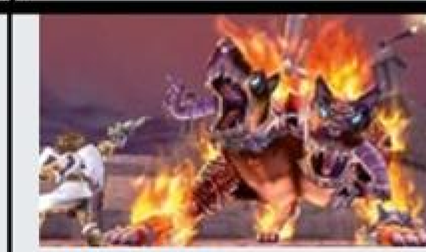
KID ICARUS OF MYTH & MONSTERS
La secuela salió en Game Boy y, de nuevo, utilizó la tecnología usada en *Metroid II*. Su recepción fue positiva.

2012



3D CLASSICS KID ICARUS
Tuvieron que pasar 20 años para que la saga volviera, con el juego original, adaptado a los gráficos 3D de 3DS.

2012



KID ICARUS UPRISING
Apostó por las formas de un shooter 3D, con zonas que recordaban al estilo de juego de *Space Harrier*.

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

Palutena entrega un arco mágico a Pit, y le encomienda la misión de recuperarlos y devolver la paz a Angel Land. Una misión que se extiende a lo largo de tres niveles/mundos (el inframundo, la tierra y el cielo), donde nos esperan distintos estilos de juego: plataformas 2D, shooter con scroll, laberintos... No faltan ni los toques RPG, en forma de mejoras para Pit y su arco (que dependen de el daño que recibamos, los enemigos que derrotemos, etc.), ni los jefes finales. Un desarrollo ameno y variado, aunque muy difícil, que se sustentaba sobre el mismo motor gráfico de otro mito de Nintendo: *Metroid*.

El origen: Famicom Disk

El lanzamiento original tuvo lugar en diciembre de 1986, en formato Famicom Disk System (el sistema de discos regrabables para la NES japonesa). En febrero de 1987 se lanzó en formato cartucho en Europa, trayendo de la mano algunas diferencias importantes. Más allá del sonido (bueno en los dos, pero superior en FDS), o el uso del micrófono en el mando de Famicom, en FDS era posible guardar hasta 5 partidas distintas, mientras que en NES se optó por el clásico, y pesado, sistema de passwords. Y no sólo eso: ambas versiones tenían cinco finales distintos, que variaban según los parámetros con los que llegaba Pit al final (energía...). Cada versión tuvo uno distinto y así, el peor de FDS no estaba en NES, y convertía a Pit en las llamadas Hanan Glasses (unas enormes narices con gafas y bigote). Por su parte, el mejor final de NES mostraba a Pit hecho todo un adulto, que recibía un beso de Palutena (beso que no está presente en FDS). Diferencias menores que no tuvieron que ver en el triste destino del juego: tras vender más de 1,7 millones, tuvo una secuela en Game Boy, y después, se sumió en un largo letargo de 20 años. Volvió con el vistoso *Uprising* en 3DS, y de nuevo, ha vuelto a desaparecer. Quizá Medusa se salió con la suya y Angel Land esté viviendo, injustamente, sus días más oscuros.

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 247 **AÑO** 2012

NI EN 1986, NI EN MAYO DE 1992, cuando las dos primeras entregas se lanzaron, Hobby Consolas existía, por lo que no pudimos hacernos eco de los inicios de la serie. Cosa muy distinta fue con las reediciónes para la Consola Virtual de Wii (en 2007) y, sobre todo, con la llegada de *Uprising* a 3DS, a la que nuestro compañero Rafael Aznar le cascó un merecido 90, destacando su gran control, su colorido y ameno desarrollo. Un regreso que suponía "la resurrección de uno de los personajes más entrañables de Nintendo".

PIT, EL HÉROE DE LOS CAMEOS

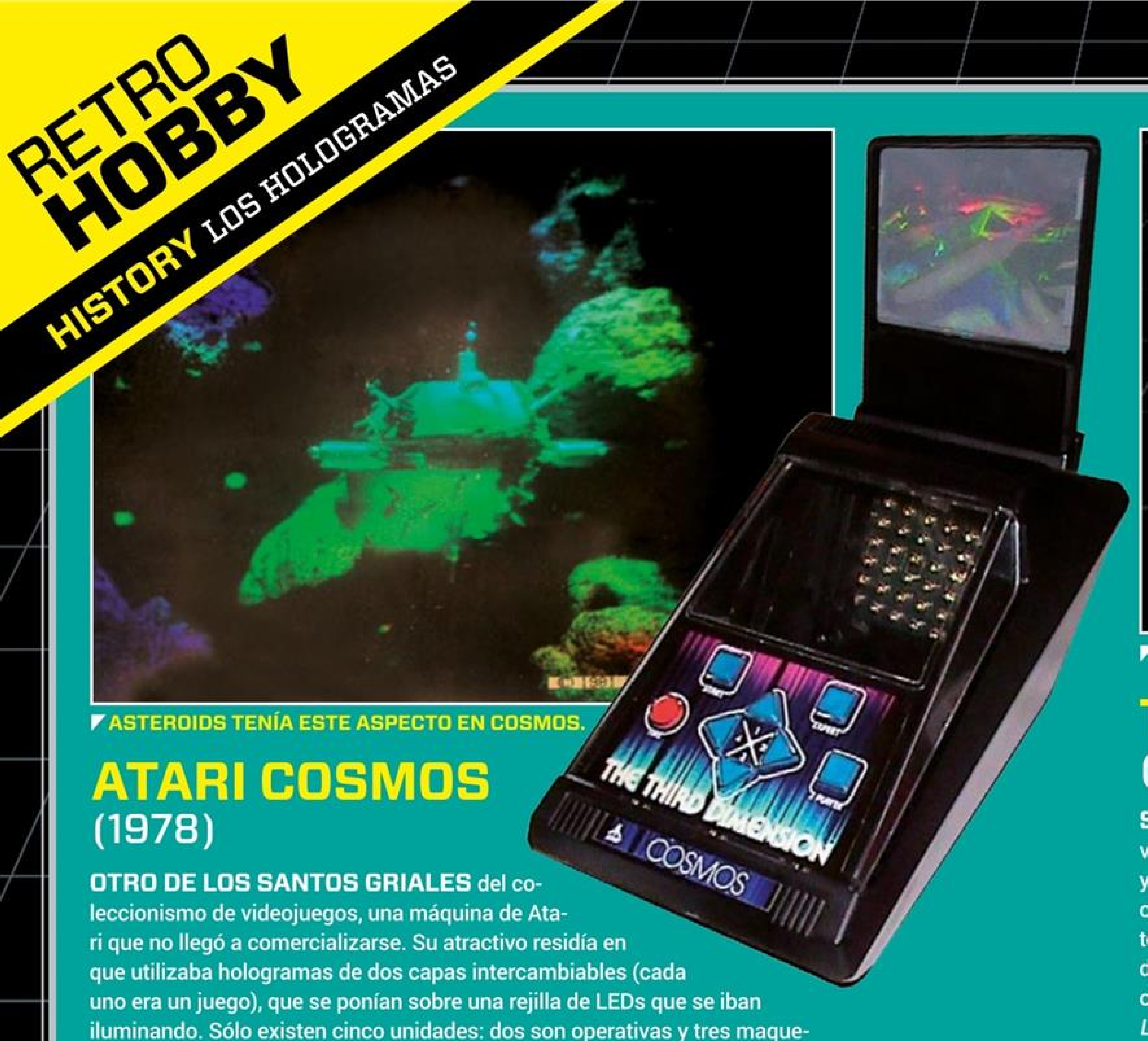
F-1 RACE
Pit aparecía en este juego de velocidad de Game Boy, animando al jugador tras completar un circuito.

KID ICARUS PIT AMIIBO. Fue uno de los primeros personajes en tener amiibo, debido a su inclusión en el plantel de *Super Smash Bros.* (Wii U).

NES REMIX 2
También en Wii U, uno de los minijuegos nos enfrentaba al enemigo final de *Kid Icarus*.

PIT YOSHI
El amiibo nos permitía desbloquear su apariencia en otros juegos, como *Yoshi's Woolly World*.

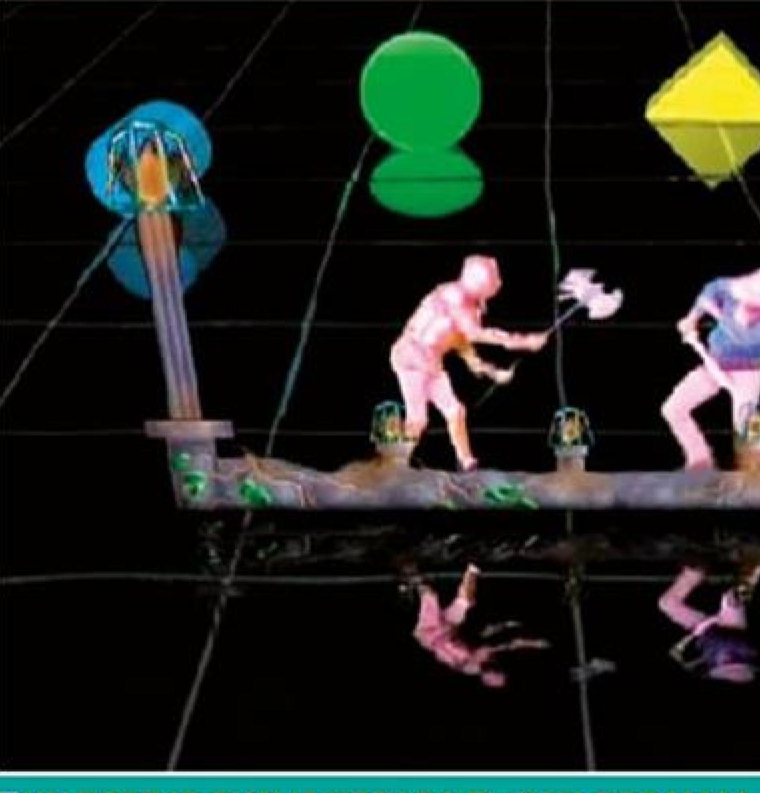
SERIE SUPER SMASH BROS
Un clásico en la serie, aunque sólo es jugable en Wii U (en GameCube era un trofeo).



ASTEROIDS TENÍA ESTE ASPECTO EN COSMOS.

ATARI COSMOS
(1978)

OTRO DE LOS SANTOS GRIALES del coleccionismo de videojuegos, una máquina de Atari que no llegó a comercializarse. Su atractivo residía en que utilizaba hologramas de dos capas intercambiables (cada uno era un juego), que se ponían sobre una rejilla de LEDs que se iban iluminando. Sólo existen cinco unidades: dos son operativas y tres maquetas "vacías". Iba a recibir juegos como *Asteroids* y *Space Invaders*.



UN ESPEJO CURVO CREABA EL "HOLOGRAMA".

TIME TRAVELLER
(1991)

SEGA INTENTÓ EXPLOTAR su propia visión de la tecnología con unos aparatosas y llamativas recreativas que, en realidad, creaban el efecto holográfico con un monitor y un espejo curvo. Era un sistema basado en Laserdisc estereográfico. El juego fue obra de Rick Dyer, el creador de *Dragon's Lair*, y nos invitaba a viajar por el tiempo con un cowboy para salvar el universo.

LOS HOLOGRAMAS
TAMBIÉN ENTRAN "EN JUEGO"

En aras de la innovación, algunos "valientes" apostaron por la holografía en el videojuego

Según la RAE, la holografía es una "técnica fotográfica que, mediante iluminación por láser, permite obtener imágenes tridimensionales en color". Una técnica que nació en 1947, pero que no se desarrolló plenamente hasta los '70. Una tecnología muy presente en el imaginario común gracias a las inolvidables escenas que, en 1978, dejó "Star Wars". Porque ¿quién no ha soñado con echar una partida al ajedrez del Halcón Milenario? ¿O ver algo como la proyección de la princesa Leia en casa de Obi Wan? Una tecnología con la que los videojuegos soñaron desde tiempos remotos, y que ya en los años 70 dio sus primeros pasos... aunque con resultados irregulares que se repitieron en décadas posteriores.

La tecnología del futuro

Desde el primer proyecto lúdico que incorporó holografía real (la recreativa de disparo *Top Gun)*, aquellos que se han atrevido a utilizar esta técnica en sus trabajos siempre la han bautizado como "la tecnología del futuro" para la industria recreativa. Una sobada expresión también empleada en otros conocidos fiascos, como las primeras intentonas para asentar el 3D estereoscópico o la realidad virtual. Estos primeros juegos fueron en realidad máquinas electromecánicas, que reproducían galerías de tiro con blancos holográficos. De esta década datan también los primeros hologramas pornográficos, creados por Peter Claudius, que también podrían haber sido objeto de algún tipo de juego, aunque por su espinosa temática (para la época), habría quedado en las sombras. El siguiente hito vino de la mano de Morgana, una máquina dispensadora de "fortuna", cuya pitonisa se asomaba de forma holográfica a su pantalla.

LOS PRECURSORES

La holografía dio sus primeros pasos en los años 70, con recreativas que introdujeron el concepto... aunque no siempre con hologramas "de verdad".

1975
GUN SMOKE
La recreativa de Kasco de tiro al blanco no utilizaba hologramas reales (no estaban creados con láser). En Japón vendió más de 6.000 máquinas.

COMO JUEGO DE LUCHA, ERA MEDIOCRE

HOLOSSEUM
(1992)

FUE EL SEGUNDO y último juego en utilizar la tecnología iniciada por *Time Traveller*. Fue un juego de lucha 1 vs 1, pero uno bastante mediocre, que intentó seguir la imparable estela de *Street Fighter II*. A diferencia del juego de Capcom, su plantel sólo tenía cuatro luchadores con estilos y movimientos reales (de Muai Thai, Wushu...).

A finales de los 70, algunas compañías pusieron sus ojos en la tecnología, y anunciaron los primeros videojuegos holográficos. Holosonics fue una de ellas, y tras hacerse con la mayoría de patentes en la materia, compró a Meadows Games. Juntas iban a lanzar un videojuego holográfico en 1979, pero entraron en bancarrota y el juego no vio la luz. La misma suerte corrió el proyecto de Stern, un reconocido fabricante especializado en pinballs (que también produjo Coin-Ops como *Berzerk*). Por esta época, Atari también flirteo con la holografía, con una portátil con hologramas intercambiables llamada Cosmos. Se cuenta que Atari produjo una primera tirada de 256 unidades... pero que no llegaron a las tiendas. Tuvieron que pasar 13 años para que SEGA recuperara la fiebre holográfica con *Time Traveller*, una recreativa que, en realidad, proyectaba la imagen de un monitor en un espejo curvo, creando la ilusión holográfica. Sólo dos recreativas usaron este sistema, y después, un nuevo hiato de siete años para que esta técnica encontrara su hogar en la serie Pinball 2000 de Williams, con las máquinas *Revenge from Mars* y *Star Wars Ep. I*. Vendieron, pero no lo suficiente. Después, sólo un pinball de Stern (de 2016) ha utilizado blancos holográficos. Y en 2017, Microsoft apostará por los hologramas con Hololens. ¿Será la definitiva?

FLIRTEANDO CON LA HOLOGRAFÍA

La compañía Lazeworld produjo un holograma que se superponía en la pantalla de la Coin-Op de *Asteroids* para dotarla de efectos y color en las explosiones.

SU ÚLTIMO REFUGIO...

Los hologramas siguen vivos gracias a los pinball y Hololens

STAR WARS EPISODE I. Este pinball de 1999 ofrecía algunos detalles holográficos durante las partidas, como una batalla de naves, un duelo con sables de luz, y más...

STERN GHOSTBUSTERS PINBALL
Este mismo año, Stern ha lanzado dos mesas inspiradas en "Ghostbusters", que también cuentan con elementos holográficos, como el fantasma Moquete.

HOLOLENS
Frente a la VR, Microsoft ha apostado por unas gafas de realidad aumentada basada en holografía. Llegarán en 2017.

1976
TOP GUN
Fue la primera galería de tiro en introducir blancos holográficos reales. Como el anterior, fue un fracaso de ventas en los EE.UU., pese a la temática Western.

1977
MORGANA
La holografía también se utilizó para recrear la cara de esta pitonisa, que dispensaba "fortunas" en otra recreativa.

“ Estaba en la fábrica de las camisetas que regalábamos por participar en la sección... ¡y me han dicho que cierran por la crisis! Así que a partir de ahora voy a regalaros una suscripción a la revista, ¡pero tendréis que currároslo más! ”

Yen

Yen te responde

Una sana tradición de padre a hijo

Buenos días Yen, soy un consolero que se aficionó a vuestra revista a través de mi padre, que ya la compraba cuando yo era pequeño, por lo que se puede decir que he continuado la tradición familiar. Por favor, a ver si puedes ayudarme con un par de incógnitas que tengo sobre unos juegos de Xbox One.

■ **¿Sabes si habrá una continuación para *Quantum Break*? Soy un fan de todo lo que hace Remedy, y me quedé con ganas de más, pues aunque el final está bastante claro, el juego te deja con muchas preguntas sin resolver.**

¡Me encanta vuestra tradición familiar! Ojalá muchos de nuestros lectores os copien y el hábito de comprar la revista pase de padres a hijos. Sólo por eso ya te has ganado que te conteste, así que vamos con las respuestas. Efectivamente el final de *Quantum Break* deja muchos interrogantes abiertos, que vamos a omitir por si alguien aún no lo ha jugado. No hay prevista ninguna secuela, aunque Microsoft estaba más que contenta con las ventas del juego por lo que no lo descartaría, eso sí, a muy largo plazo.

■■ **Y para terminar, otra sobre Remedy ¿Para cuando *Alan Wake 2*? Te doy las gracias por tus respuestas por adelantado. Muchos saludos de mi padre y míos.**

Muchos fans esperan que Remedy retome A*lan Wake*, y aunque la compañía podría anunciar su nuevo proyecto en los próximos meses, ha confirmado que no va a ser la continuación de éste. Mientras tanto se dedican a dejar "regalitos", en forma de trailer, como el que se oculta en *Quantum Break*. Esperemos que se decidan pronto a continuar las aventuras del escritor.

Daniel Castro Montoro

■ ***Quantum Break.*** Incluye numerosas referencias a otros títulos de Remedy, incluso existe un trailer oculto de la posible continuación de *Alan Wake*.

■ ***Alan Wake 2.*** Llegó a tener un prototipo jugable para Xbox 360 que se desechó, aunque algunas partes se usaron para el juego digital *Alan Wake American Nighmare*.

? LA PREGUNTA DEL MES

Confundido con tanto modelo Playstation 4

■ Soy muy fan de tu sección, me parece una de las mejores. Ahora que se acercan las navidades me gustaría pillarme la PS4 pero ahora hay 3 modelos y no sé que hacer. La PS4 Slim es más pequeña y pesa menos, la PS4 estándar es básica y la PS4 PRO es mejor en gráficos. Estoy muy indeciso, si me pudieras responder sería perfecto. Gracias maestro Yen.

En realidad sólo hay dos modelos: la "Slim" es el nuevo estándar, y el modelo original desaparecerá cuando se agote en las tiendas. Además de las diferencias que citas, hay otras "menores" como la desaparición de la entrada óptica digital en el modelo Slim o el consumo eléctrico, que es superior en el modelo original. Pro es ahora mismo la más cara, pero con más perspectivas de futuro. Yo me decantaría sin dudarlo por PS4 Pro, seguida de Slim, aunque la última palabra la tienes tú.

Alex Díaz

¡HABLA CON YEN!

telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es   www.facebook.com/hobbyconsolas

Haznos llegar tus preguntas y opiniones. Los comentarios publicados en ***Vuestra opinión*** ganarán una suscripción digital por un año a las revistas de Axel Springer.

■ ***Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ReMIX.*** Incluye todo el contenido que se ha lanzado sobre la saga KH para PS4. Contará con mejoras gráficas a1080p y 60 fps.

Consultas desde el otro lado del charco

Hola Yen, te escribo desde Cuba, donde mes a mes, y a pesar de lo difícil que se hace obtenerla aquí, sigo la revista. Por favor transmíteles mis felicitaciones a Alberto Lloret, Rafael Aznar, Borja Abadíe (a todos los que se me quedan jeje) y especialmente a ti por el excelente trabajo que hacen.

■ **En su momento tuve una PS2, pero sin acceso a muchos títulos, y tras un periodo alejado de las consolas ahora poseo una PS4. Como podrás imaginar, me he perdido algunos juegos excelentes, y en aras de salvar este tiempo perdido he comprado remasterizaciones como *Uncharted: The Nathan Drake Collection*, *The Last of Us remastered* y *God of War III* o más recientemente *Batman: Return to Arkham*, *The Elder Scrolls: Skyrim Special Edition* y *Assasin`s Creed: The Ezio Collection* ¿Sabes de algún recopilatorio o remasterización, de esos que no deban faltar en ninguna colección, que esté próxima a salir en esta generación?**

Es un placer saludarte, y lamento que sea tan difícil conseguir la revista por aquellos lares. Tranquilo, que ya me encargo yo de saludar a esos "indeseables" que mencionas y espero que consigas pronto este número para poder leer tus respuestas. De todas las remasterizaciones que has citado hay una que me falta y que considero imprescindible: *Dishonored Definitive Edition, que* quizás no sea tan conocida como los otros títulos que has indicado pero es un juegazo indispensable. Y te hará falta en el futuro si quieres entender el argumento de su segunda parte, que acaba de ponerse a la venta. También te recomiendo *Metro Redux*, un FPS enfocado a la supervivencia y *Darksiders Warmastered edition*, una aventura de acción protagonizada por Guerra, uno de los cuatro jinetes del apocalipsis y que tiene toques de varios clásicos como *Zelda* o *God of War*. Y si te van los "zombis", acaban de lanzarse los remasters de *Resident Evil 4-6* y *Dead Rising 1* y *2*.

■ ***Dishonored Definitive Edition.*** Protagonizada por Corvo Attano, esta aventura fue uno de los mayores éxitos de 2012. Esta versión incluye todos los DLCs y otras mejoras.

■■ **Muy relacionado con lo anterior sería mi segunda pregunta: he oído que están haciendo una remasterización para PS4 con todos los juegos de *Kingdom Hearts* de PS2 y PS3 ¿Es cierto? ¿Ya tiene fecha?**

Si que es cierto, su nombre es *Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ReMIX* y traerá todo el contenido de las dos entregas existentes para PS3, con mejoras gráficas y de framerate (1080/60 fps). Está previsto que llegue el 31 de marzo, si es que no sufre ningún retraso. Recuerda también que el 24 de enero llegará *Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue*, por lo que de hacerte con él, tendrás todos los episodios que conforman la saga hasta la llegada de *Kingdom Hearts III*.

■■■ **Tengo *Uncharted 4: A Thief´s End* y *Rise of the Tomb Raider, que* para mí son los dos juegazos que no debería perderse nadie a quien le**

»

VUESTRA OPINIÓN

Anda mira si está todo más barato que en la tienda digital...

¿Y te extraña? ya sabes cómo es Nintendo con las ofertas

Nintendo y su tienda digital

José Alfredo Castejón ■■■■

He sido testigo, desde casi el inicio, de cómo las tiendas digitales han ganando protagonismo y cómo han ido evolucionando, mejorando día a día gracias a la inversión que realizan las compañías, dotando a esta parte de su negocio cada vez de más recursos, y es que todo está encaminado a que sea la manera de adquirir los juegos en el futuro. Nintendo, a mi modo de ver, siempre va un paso por detrás en esta faceta, y su tienda online es bastante peor que las de la competencia, añadiendo métodos engorrosos como los códigos amigo y otros detalles que la hacen parecer menos atractiva. Deberían mejorar para prepararse para el futuro de la distribución y el juego online.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■

Discrepo contigo y espero que el futuro no sea sólo la distribución digital. Ya sabemos que Nintendo suele ir a su aire, y en ocasiones esto no es necesariamente bueno. Su eShop es ciertamente mejorable y hay varias opciones que tienen que pulir. Seguro que la Gran N ha tomado nota de muchas de las sugerencias y quejas que han tenido estos años y con la llegada de Nintendo Switch se ponen las pilas. Eso sí, hay un detalle a tener muy en cuenta y es que su juego online es un servicio gratuito. Ya podían aprender otros de este tema, y no quiero mirar a nadie...

REMEDY LLEVA AÑOS JUGANDO AL DESPISTE CON LA CONTINUACIÓN DE ALAN WAKE, AUNQUE SUS JUEGOS INCLUYEN GUIÑOS AL ESCRITOR

VUESTRA OPINIÓN

Un Camino para Nintendo

Jofre Alfonso Hernández
El otro día hablaba con los amigos de Switch, y se me ocurrió un posible camino que puede tomar Nintendo en el futuro. Considero que es razonable y que puede ser perfectamente posible. Creo que las futuras consolas de Nintendo optarán por no mejorar más los gráficos. Pienso que los juegos no necesitan más realismo para ser mejores y que lo más importante de un juego es la diversión y la ludicidad. La falta de gráficos punteros en las consolas provocará que todo ocupe menos espacio en el almacenamiento, lo cual se traducirá en un mejor uso de la CPU, mayor velocidad de carga, juegos más largos y con más contenido, por no hablar de que serán más fáciles de programar. O sea que salimos todos ganando, los programadores diseñarán más fácilmente sus juegos, los diseñadores podrán poner más contenido en los nuevos juegos de sus queridas sagas, y por último y más importante, los jugadores disfrutarán más y los juegos les durarán más tiempo. Estas son todas las conclusiones a las que he llegado.

YEN
Aunque tu reflexión es muy interesante, tienes varios conceptos equivocados, como el uso de la CPU o la velocidad de carga de datos, que depende entre otros factores del soporte que se use. Lo que está claro es que para Nintendo los gráficos son algo secundario y centra todos sus esfuerzos en la jugabilidad, que es lo que hace mágica a la compañía japonesa.

» **guste el género de aventuras, pero he visto que algunos se empecinan en compararlos. ¿Tienes algún favorito entre los dos?**
Como bien dices, la gente tiende a comparar ambos títulos y, aunque comparten género, en algunos aspectos difieren totalmente. Mientras las aventuras de Nathan Drake se centran sobretodo en la historia y las relaciones entre personajes, la última de Lara Croft tiene más elementos de exploración y es menos "pasillera". Para mí los dos son referentes, por lo que mi respuesta es que si te gustan los videojuegos debes intentar hacerte con ambos. Si por alguna razón sólo pudieras quedarte con uno, yo me inclinaría más por *Uncharted* ya que su universo, y su multijugador, son dos de mis debilidades. Pero insisto que lo ideal es hacer lo que tú y tener ambos.
Mi última pregunta ¿Conoces de algún juego, en su edición GOTY, que incluya todos los contenidos en el propio disco como *The Witcher III: Wild Hunt Complete Edition* y que se vislumbre en un futuro cercano? En Cuba, Internet sigue siendo un gran problema y por tanto los contenidos offline son muy importantes para mí. Finalmente quisiera reiterarles mis felicitaciones y decirles que su trabajo tiene un gran impacto, incluso en sitios tan alejados de España como esta isla del Caribe.
Entiendo tu preocupación porque el disco contenga las expansiones y las actualizaciones, y por suerte hay unos cuantos títulos GOTY y reediciones que sí incluyen el DLC en el disco: *Diablo 3 Ultimate Edition, Sombras de Mordor GOTY, Sleeping Dogs Definitive Edition, Gravity Rush Remastered, Dying Light: The Following Enhanced Edition, DmC Definitive Edition, Arcania The Complete Tale*... Vamos, que hay unos cuantos. ¡Muchas gracias por leernos desde la distancia, un caluroso abrazo de toda la redacción!
Rafael Guerrero

Rise of the Tomb Raider La aventura de Lara basa su jugabilidad en la exploración y la supervivencia, en un entorno abierto, alejándose así de Uncharted.

The Witcher 3 GOTY. Incluye en el disco todos los contenidos descargables y expansiones publicados, por lo que no tendremos que acceder a Internet para descargar nada.

Esperando para saltar de generación

Buenas Yen, ¿cómo estás? Tengo una PS3 y una Xbox 360 y todavía no he dado el salto a la nueva generación, pero me gustaría hacerlo en cuanto me sea posible. Tengo algunas dudas que espero puedas responderme. Siempre te pedimos que te mojes (cosa que agradecemos enormemente) y esta vez no espero menos.

¿Crees que con la llegada de Project Scorpio pasará lo mismo que con la pasada Xbox 360, donde los juegos multiplataforma se veían algo mejor (a mi parecer) en Xbox 360 que en PS3?
Veo que de nuevo me vais a hacer preguntas "incómodas" y voy a tener que contestar sí o sí... En fin, así es la vida, pero que sepáis que luego me llevo algún tirón de orejas por "mojarme" demasiado... Así que vamos al lío. Que un juego multiplataforma se vea mejor en una u otra consola depende principalmente de tres factores: la habilidad de los programadores, el motor gráfico y la plataforma principal de desarrollo. Así que teniendo en cuenta estos factores, y sabiendo que actualmente casi todo los desarrollos se portan desde el PC, ya que tanto la actual generación de consolas como sus revisiones (me refiero a PS4 Pro y

EL DUAL SHOCK 4 HA CAMBIADO LEVEMENTE SU APARIENCIA, PERO LA CAPACIDAD DE SU BATERÍA NO SE HA MODIFICADO Y SIGUE SIENDO CORTA

Scorpio) se basan en su arquitectura, dudo mucho que vuelva a suceder algo parecido a la brecha entre versiones que ocurría en Xbox 360 y PS3. Esto no quiere decir que una versión de un juego determinado no aproveche la potencia extra para ganar en algunos detalles, pero creo que las diferencias entre versiones van a ser mínimas.

■■ **A pesar de que CD Projekt ha confirmado que NO habrá versión mejorada del juego *The Witcher 3* para PS4 Pro / Proyect Scorpio, siendo el motivo el estar concentrados en acabar juegos como *Cyberpunk 2077* y *Gwent*, ¿crees que una vez acabados dichos juegos, o gran parte de los mismos, *The Witcher 3* será adaptado en un futuro a las mejoras gráficas que ofrece y ofrecerá PS4 Pro y Proyect Scorpio?**

Como tú mismo remarcas, el estudio polaco ya ha negado cualquier posibilidad de ver una nueva revisión de *The Witcher 3*, ya que tienen todos sus recursos ocupados con los dos juegos que mencionas. Yo de ti me iría olvidando del tema (y lo jugaría tal cual está ahora mismo, que todo sea dicho, está muy, muy bien).

■■■ **¿Se ha mejorado el consumo de la batería y los sticks del mando de PS4, con la llegada de PS4 Pro? ¿Durará lo mismo la batería del mando de Xbox One que el de PS4 o PS4 Pro? ¿Con qué mando te quedas tú?**

El consumo del mando de PS4 no se ha modificado, sólo ha cambiado un poco el diseño, pero su batería y por consiguiente su duración sigue siendo exactamente la misma (en torno a las 5 horas). La batería del mando de Xbox One es superior en duración con respecto al mando de PS4, pero también hay que pagarla aparte ya que de serie, el mando se alimenta mediante dos pilas (LR6 AA). Con respecto a mis preferencias, me quedo con el Xbox One Controller, sobre todo por el acabado de los sticks y gatillos y por la increíble cantidad de preciosas ediciones limitadas que tiene (*Halo 5*, *Gears of War 4*, *Titanfall*...), aunque el Dual Shock 4 también es un gran pad.

■■■■ **¿Qué juego de conducción me aconsejas? (tanto si son exclusivos como multiplataforma). Los últimos *Gran Turismo* se me hacían algo aburridos, gustándome sobre todo la mezcla ideal entre simulación y arcade. Lo dejo a tu elección.**

Supongo que, como no especificas, será para una de las plataformas que poseesu, así que te aconsejaría *Dirt 3*, que es uno de mis favoritos de la anterior generación. También me gustan, aunque son mucho más arcade que simulador, *Burnout Paradise* y la saga *Motorstorm*. Y por si te referías a la nueva generación, sin duda alguna, me quedo con *Forza Horizon 2* y *3*.

■ **La saga *Motorstorm*.** Son los arcade mas frenéticos del catálogo de PS3. Por desgracia, es probable que nunca volvamos a ver una nueva entrega, ya que Sony decidió desmantelar a sus creadores, Evolution Studio, en marzo de este mismo año.

■■■■■ **Por mucho que he buscado no lo tengo claro: ¿el volante Logitech G-27 es compatible con las nuevas consolas? ¿Y los auriculares Tritton AX Pro 5.1? (creo que los primeros que salieron a la venta). Yen sé que son muchas preguntas pero siempre te he escrito y nunca he obtenido respuesta... Muchas gracias Yen por tu tiempo y paciencia. Un saludo a todo el equipo de Hobby Consolas.**

Lamentablemente tengo malas noticias para ti, ni el G-27 es totalmente compatible con las nuevas consolas, ni los Tritton AX Pro 5.1 funcionan correctamente. Ale, para que luego digas que no te contesto... ¡Gracias a ti!

Miguel Izquierdo R.

»

VUESTRA OPINIÓN

El "timo" del Black Friday

José Alfredo Castejón ■■■■

Hola, escribo por que ya han pasado varios días desde que terminó el Black Friday y me he dado cuenta de cómo en nuestro país se usa dicho evento para engañarnos indiscriminadamente, haciéndonos creer que compramos "gangas" cuando lo que realmente hacemos es comprar al mismo precio que ha tenido el producto siempre. He podido comprobar cómo en varias tiendas especializadas en videojuegos y grandes almacenes se sigue la táctica de subir los precios antes de este día para justificar un descuento que en realidad no existe. También se excluyen fabricantes como Nintendo, alegando que no suelen entrar en estas promociones, o los códigos digitales para PSN o XB LIVE. Deberían aprender un poco del BF americano, eso sí que son rebajas...

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■

Totalmente de acuerdo contigo. La tradición del Black Friday es prácticamente nueva en nuestro país, y varios comercios se valen de esta fecha para "colarnos" alguna mercancia con un falso descuento. Ojalá que en el futuro se destierren estas prácticas y podamos disfrutar de unos descuentos reales.

■ ***Metal Gear Solid V: The Definitive Experience.*** Recopila en un solo disco todo el contenido de *MGSV* y su misión-prólogo *Ground Zeroes*, además de todo el contenido publicado para el modo multijugador.

» Buscando plataforma para los RPGs

Saludos Yen, maestro entre maestros del mundo del videojuego. Espero que hayas pasado un buen mes, y que puedas disfrutar de tus hobbys preferidos. Entre ellos, como no, las consolas y los videojuegos. Tengo varias dudas para vuestra merced:

■ Recientemente se ha puesto a la venta un recopilatorio de *Metal Gear Solid V*, con el *Ground Zeroes*, *The Panthom Pain* y todos los DLC. Me interesa hacerme con dicho pack por motivos de coleccionismo pero me surgen algunas dudas. ¿Ambos juegos vendrán en su correspondiente disco, uno por cada uno? ¿La antología contendrá toda la compilación en un único disco? ¿Algo del contenido vendrá en forma de un papel con un código de descarga? .

Pues mi mes podría ser mejorable, pero ciertamente estoy disfrutando de los grande títulos que se están lanzando por estas fechas. Vamos a las respuestas para su señoría. *Metal Gear Solid V: The Definitive Experience* (que es el nombre del recopilatorio), incluye las dos entregas en un único disco, y aunque algún contenido para el multijugador si debe ser descargado, nada de la aventura principal te obligará a conectarte a internet.

■■ Aplaudo hasta con las orejas por la edición en España del *Dragon Quest VII*. ¿El VIII ya tiene fecha?

Qué manera más rara tienes de aplaudir... en fin. Sí, *Dragon Quest VIII: El Periplo del Rey Maldito* ya tiene fecha de lanzamiento en nuestro país, apúntalo porque seguro que se agotará rápido, el 20 de enero de 2017, así que queda poco para poder disfrutar de él.

■■■ Siguiendo con los *Dragon Quest*, del IV al VI y el IX, los podemos encontrar en Nintendo DS. El VII y el VIII forman parte del catálogo de la 3DS. Mi duda es: ¿Vamos a poder jugar a los tres primeros en alguna consola actual? ¿Existe alguna posibilidad a estas alturas de que el X acabe apareciendo por estos lares? Del XI doy por hecho que nos llegará tanto la versión de PS4/NX como la de 3DS.

La mejor opción hoy en día para jugar a los primeros capítulos de la saga *Dragon Quest* son los dispositivos móviles, como los teléfonos o las tablets. Allí podrás encontrar todos los títulos de la saga, aunque algunos solamente están disponibles en inglés. Respecto al lanzamiento del *Dragon Quest X*, mucho me temo que no llegaremos a verlo por aquí. Ten en cuenta que el juego fue lanzado originalmente para Wii en agosto del 2012 y aunque hay planeada una versión para Nintendo Switch, es muy difícil que después de tanto tiempo se publique. Existe la pequeña esperanza de que si la nueva consola de Nintendo es un éxito y el juego funciona bien, Square-Enix se replantee su publicación, pero como te digo yo no apostaría por ello.

■■■■ ¿Alguna posibilidad de que los *Final Fantasy* I/II, IV, V y VI que salieron en Game Boy Advance salgan en la consola virtual de la WiiU? Me interesan sobretodo el V y el VI. Muchas gracias por todo. Recibe un fuerte abrazo.

Muy poco probable y menos la versión de GBA. La consola virtual de WiiU comienza a registrar poco movimiento y aunque técnicamente sería posible, ya es muy difícil ver un lanzamiento de este tipo. Creo que al igual que sucede con la serie *Dragon Quest*, deberías apostar por las plataformas móviles o consolas basadas en Android como la Shield TV, que cuenta en sus tiendas con los capítulos que mencionas de la saga *Final Fantasy*. Quizás en el futuro Nintendo Switch te dé la posibilidad de jugar a estos clásicos pero por el momento es una incógnita. Veremos qué pasa en 2017...

David Guirado Lozano

■ **Square Enix.** Ha publicado casi todas las entregas de las sagas *Final Fantasy* y *Dragon Quest* en dispositivos móviles, por lo que es la mejor plataforma para disfrutar de estos clásicos.

¡QUÉ ME DICES!

Estos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ El Ash Ketchum de *Sol* y *Luna* a mi parecer es un ánime mal animado, es que le han dado una vuelta de "tuerka" que... Buf... No sé si éste es el Ash que besó a Serena en *XYZ*.

Yen: Pero, esto...ejem ¿es una pregunta? ¿Una opinión? ¿Qué es? Me parece más adecuada para Sálvame u otro programa del corazón que para mí. Por cierto, no estoy puesto en el tema, pero seguro que en Pueblo Paleta, de donde viene Ash, de lo que no estarán orgullosos es de algunas pelis de los fans...

■ Hola Yen, hoy tengo una duda bastante importante para mí. Es cortita, pero ahí va: ya sé que Hobby Consolas es una revista que trata de noticias relacionadas con videojuegos y todo eso. Pero es que además, hay unas revistas exclusivas para PlayStation, Nintendo o PC. ¿Por qué no hay para Xbox?

Yen: Pues, básicamente, porque Microsoft no me regala un jamón. Si lo hiciera, ya me encargaría yo de que tuvieran una revista para ellos solos. Lo único que se me ocurre es que escribas un correo, o varios si hace falta, a Microsoft España y les comentes el caso (y déjales caer eso, lo del jamón, y ya puestos, algo de queso y sushi). Que Yen se niega a hacer una revista de su consola hasta que no llegue el primer pago. Con lo que te contesten vuelve a escribirme, a ver si tenemos suerte...

■ ¿Piensas dar la cara algún día? ¿o te ocultas porque eres muy feo?

Yen: Pues me has descubierto. Más que feo soy difícil de mirar, por eso intento que no veáis mi "jeta". Si compráis muchas revistas quizás me suban el sueldo y pueda operarme. Entonces me dejaría ver.

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

110

YAKUZA 0

En menos de un mes podremos descubrir los orígenes mafiosos (y ochenteros) de Kazuma Kiryu y Goro Majima

FOR HONOR

Samurais, vikingos y caballeros están afilando ya sus espadas para protagonizar las refriegas del hack'n slash de Ubisoft

AVANCES

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

■ 24 DE ENERO ■ SEGA ■ AVENTURA

Yakuza 0

■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

SEGUNDA OPORTUNIDAD PARA LA MAFIA

La mafia japonesa quiere saldar las deudas pendientes con Occidente en 2017. *Yakuza* es una de las sagas más infravaloradas de la historia, al menos en términos comerciales, pero Sega sabe de su valía y va a darle un fuerte empujón.

A lo largo de la última década, las diferentes entregas de la serie nos han llegado con cuentagotas. Las más raras, como los spin-off de PSP o los de ambientación feudal, nunca las hemos olido, y se llegó a temer incluso por las entregas canónicas. No en vano, *Yakuza 5* tardó tres años en llegar, y lo hizo sólo en formato digital, con el agravante de que PS3 era una consola ya en declive para ese entonces.

Yakuza 0 ya estaba anunciado desde hace tiempo para el 24 de enero, pero, en la reciente PlayStation Experience, Sega se vino arriba. Sin saber siquiera cómo venderá esa precuela, ya ha confirmado la llegada de *Yakuza Kiwami*, para verano de 2017, y *Yakuza 6: The Song of Life*, para inicios de 2018. Todos saldrán en formato físico y con un lapso de tiempo relativamente pequeño respecto a Japón.

La tesitura es ideal, pues coincide con el cambio generacional a PS4 y, en conjunción, *Yakuza 0* y *Yakuza Kiwami* son ideales para iniciarse en el universo de la saga. El primero es una precuela, mientras que el segundo es un remake del original de PS2. Es decir, no hace falta haber jugado a otras entregas para entender toda la historia (cosa que sí pasará con *Y6*).

YAKUZA ES UNA SAGA MUY INFRAVALORADA, PERO SEGA VA A DARLE UN FUERTE EMPUJÓN

La "movida" japonesa de los 80

Yakuza 0 narra los orígenes de Kazuma Kiryu y Goro Majima como miembros de la yakuza. Ambos son viejos conocidos, pues el primero es el protagonista principal de la saga, mientras que el segundo es amigo suyo "a su manera", y será ésta la primera vez

LAS CLAVES

1 **PRECUELA.** El juego estará ambientado en 1988, dos décadas antes que el resto de la serie. El argumento será digno de un película, aunque las voces estarán en japonés y los subtítulos, en inglés.

2 **VIEJOS AMIGOS.** Kazuma Kiryu y Goro Majima, con veinte y veinticuatro años, serán los protagonistas. Sabremos cómo se convirtieron en el Dragón de Dojima y el Perro Loco de Shimano, respectivamente.

3 **SANDBOX.** Exploración, beat'em up, minijuegos y secuencias de vídeo se combinarán de una forma única, distinta a la de cualquier otro juego, con una recreación perfecta de las señas de identidad de Japón.

El juego se ambientará en Kamurocho y Sotenbori, dos recreaciones a escala de Kabukicho y Dotonbori, dos de los barrios más famosos de Tokio y Osaka, respectivamente. En Japón, hubo una versión para PS3, pero aquí no llegará.

que podamos manejarlo en una entrega canónica, al margen del spin-off de zombis *Dead Souls*. Así pues, Kazuma será acusado de un asesinato que no ha cometido y deberá recuperar su honor, así como el de su padre adoptivo. Majima, por su parte, será degradado a gestor de un club nocturno, con el reto de amasar una fortuna para recuperar su condición de yakuza. Sin embargo, su éxito será tal que sus jefes le pondrán otra prueba más difícil, en la que correrá la sangre. El argumento será digno de una película, y habrá varias horas de escenas de vídeo, en las que conoceremos a una veintena de personajes, a cada cual más carismático.

Kamurocho y Sotenbori, las dos ciudades del juego, se podrán explorar libremente, con un gran peso de los combates. Mención especial merecen las decenas de minijuegos, cuyo tono alocado contrastará con la seriedad de la trama: pesca, billar, karaoke, bailes, citas, llamadas a la línea erótica... Lo mejor serán los salones recreativos, donde podremos jugar a cuatro clásicos de los 80 como *OutRun*, *Hang-On*, *Space Harrier* y *Fantasy Zone*.

PRIMERA IMPRESIÓN

Yakuza es una de las mejores sagas de la historia, y esta entrega es ideal para adentrarse en sus dominios. Si no os da miedo el inglés, os va a maravillar.

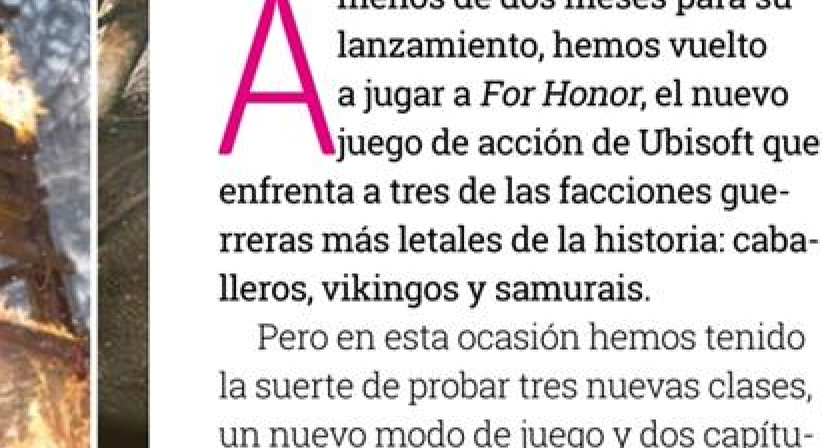
Los combates recuperan la esencia de los mejores beat'em ups de Sega, con tres estilos para cada personaje. Por ejemplo, si Kazuma puede "empuñar" objetos del entorno, Majima da patadas de break dance y cuenta con un bate.

■ 14/02/2016 ■ UBISOFT ■ ACCIÓN

For Honor

■ Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

EL GUERRERO MÁS LETAL



A menos de dos meses para su lanzamiento, hemos vuelto a jugar a *For Honor*, el nuevo juego de acción de Ubisoft que enfrenta a tres de las facciones guerreras más letales de la historia: caballeros, vikingos y samurais.

Pero en esta ocasión hemos tenido la suerte de probar tres nuevas clases, un nuevo modo de juego y dos capítulos del modo historia. La pacificadora es una asesina perteneciente a la facción de los caballeros, capaz de atacar a una velocidad endiablada, pero muy susceptible a los golpes enemigos. El shugoki es la clase pesada de los samurais; posee una fuerza y una capacidad defensiva sin igual, lo que los convierte en los guerreros perfectos para defender posiciones. Por último, los huscarles son unos vikingos con grandes capacidades defensivas y un estilo de combate centrado en el contraataque. Y aunque dentro de cada facción las clases son las mismas (guardianes, pesados, asesinos e híbridos), las diferencias en cuanto a habilidades y movimientos hacen que no sea lo mismo un asesino de lo vikingos que uno de los samurais. No llega a los niveles de diferenciación de, por ejemplo, *Overwatch*, pero nunca tenemos la sensación de estar manejando siempre al mismo guerrero.

Campo de batalla online

El modo eliminación pone a dos equipos de cuatro jugadores frente a frente con un único objetivo: eliminar al bando contrario al completo, cueste lo que cueste. La gracia está en que, si nos eliminan, no podremos regresar

TODOS LOS MAPAS Y ACTUALIZACIONES SERÁN GRATUITOS. PUNTAZO A SU FAVOR.

REGALO EXCLUSIVO GAME

COMPRA LA EDICIÓN DELUX que incluye contenido extra físico y digital. Llévate de regalo el DLC "Pack Legado de Batalla"

*Promoción limitada a 1.000 uds.

LAS CLAVES

1 FACCIONES. Caballeros, vikingos y samurais son los tres tipos de guerreros que habrá. Cada uno cuenta con su propio estilo de combate, armas y equipo.

2 COMBATE. Olvidaos de aporrear botones, el sistema de combate es sesudo y requiere paciencia para dominar todos los golpes, bloqueos, contras, etc.

3 PERSONALIZACIÓN. Hay una cantidad abismal de piezas de equipo y opciones para "hacerlas nuestras": colores, materiales, emblemas, ornamentos...

En el modo historia no tendréis demasiados problemas, pero en el multijugador enfrentarse a más de dos jugadores suele ser un suicidio.

La pacificadora es el personaje de la clase asesina de los caballeros. Es sorprendentemente rápida, pero para utilizarla de forma eficiente hay que bloquear en el momento justo.

En esta sección, justo al final de una misión protagonizada por los vikingos, debíamos esquivar ataques y acabar con los enemigos que nos salían al paso... ¡A caballo!

al combate a menos que uno de nuestros compañeros nos reviva. Así que una estrategia bastante útil para vencer es custodiar los cuerpos de los rivales abatidos para evitar que vuelvan al combate. También se ha presentado un nuevo modo de juego conocido como Guerra de Facciones, donde caballeros, vikingos y samurais luchan por el control de veinte mapas. Este modo será el más importante a largo plazo, y cada mapa se actualizará constantemente para reflejar el estilo de sus actuales dueños. Y ojo, porque es crossplatform, así que la guerra se librará entre las tres plataformas: PlayStation 4, Xbox One y PC.

Por último, el modo historia se divide en capítulos que ofrecen un vistazo a las distintas clases de cada facción mientras se desarrolla el argumento. Para evitar aparentar ser un simple tutorial, cada misión cuenta con objetos coleccionables y secciones donde el gameplay cambia por completo, como una persecución a caballo.

PRIMERA IMPRESIÓN

El sistema de combate es muy satisfactorio (aunque requiere paciencia) y los nuevos modos prometen horas y horas de juego.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Tony_sopr666

"Aunque no me gustó la beta cerrada, me pareció un título jugoso. Ubi está mejorando con sus últimos lanzamientos, a ver si en 2017 sacan un pepino colosal."

WEB DaFez

"Si la campaña va a ser extensa, tendrán mi compra. Este juego me había llamado mucho la atención, pero no pensaba adquirirlo porque no me gustan los multijugador. Eso sí, si tiene multijugador offline para jugar con amigos en casa, sería estupendo también."

WEB XxeR_VeVeBuxX

"¡Bien! Ahora sólo cabe esperar que tenga coherencia y una extensa duración... Yo con 15 horas me conformo."

■ *Road to Boruto* contará con un modo aventura que nos permitirá recorrer Konoha cumpliendo tareas de todo tipo.

■ 3 DE FEBRERO ■ BANDAI NAMCO ■ LUCHA

Ultimate Ninja Storm 4 Road to Boruto

■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

RUMBO HACIA UNA NUEVA GENERACIÓN (DEL MANGA)

Justo un año después de su lanzamiento, la cuarta entrega de *Naruto SUNS* va a regresar por partida doble, girando en torno al nuevo DLC, *Road to Boruto*.

Y es que este nuevo DLC, que recreará la trama de la undécima película basada en el universo de Kishimoto, estará disponible tanto como contenido adicional descargable para el juego (para quienes ya lo tengan) como parte de una reedición en formato físico (una especie de edición "GOTY" que además incluirá todo el DLC lanzado hasta la fecha).

Así, este nuevo contenido nos permitirá revivir los principales hechos de la película, en un nuevo modo aventura que nos permitirá controlar a Boruto, el hijo de Naruto, junto a los miembros de su equipo, Sarada Haruno (hija de Sasuke y Sakura) y Mitsuki (del que no diremos nada más por no evitar "destripes"), para superar todo tipo de misiones, aventuras y combates, hasta llegar al combate final contra Momoshiki.

El elenco más grande

Junto a las misiones y combates que planteará este modo aventura, y que según sus creadores darán bastantes horas de juego para los 20€ que costará (49,99€ en formato físico), también encontraremos el elenco de personajes más grande visto en un juego de Naruto, en el que no faltarán algunos personajes, como Mecha Naruto y, por supuesto, Naruto Séptimo Hokage y Sasuke Shinobi Errante, con quienes podremos realizar una nueva, veloz y letal técnica conjunta. Además, el DLC llegará acompañado de una nueva actualización, que traerá esperadas novedades como el deseado modo Espectador (para poder ver los combates de otros jugadores) y mejoras en el modo ilimitado

Todo, por supuesto, con la calidad vista en *Naruto SUNS 4*, con gráficos a 1080p y 60 fps y una tremenda fidelidad estética con la película. De hecho, *Road to Boruto* será el nexo de unión con la futura serie de animación... ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

A falta de ver la duración, tanto el precio como el planteamiento y el ampliado elenco parecen lo bastante interesantes para cualquier fan de la serie.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Ezio Auditore

"Que van a estirar el chicle con Boruto es obvio. La historia terminó muy bien, y en videojuegos, los 3 primeros fueron soberbios, pero a partir de éste...se nota que se les está agotando la fórmula"

WEB Tonioverde

"Matad a Kishimoto-san antes de que ponga huevos por dios! Ahora en serio, odio la sobrexplotación que le quieren dar a la serie y eso que me gustó bastante la trama original."

Williamson

"La película me encantó, y como megafan de la saga de juegos estoy deseando pillar por banda el DLC."

■ El sistema de combate tomará como base las novedades de *Naruto SUNS4*, como poder cambiar al capitán del equipo.

ROAD TO BORUTO SE LANZARÁ TANTO COMO DLC, COMO INCLUIDO EN UNA REEDICIÓN DE NSUS4

LAS CLAVES

1 **REVIVE LA PELI.** Este DLC nos permitirá revivir los principales hechos de la undécima película, Boruto, centrada en el hijo de Naruto.

2 **MODO AVENTURA.** Con misiones y duelos que recrearán la peli, junto a nuevas situaciones que serán en el nexo con la futura serie de televisión.

3 **MEJORAS.** El contenido llegará con mejoras en otras áreas, como un modo espectador, modo ilimitado mejorado... y más.

MANDO

Revolution Pro Controller

Los mandos de competición debutan en PlayStation 4

■ **COMPAÑÍA** Nacon ■ **PLATAFORMA** PlayStation 4 ■ **PRECIO desde 104 €** ■ **WEB** *www.game.es*

A diferencia de anteriores generaciones, PS4 se resistía a tener mandos de terceros, salvo por algún modelo de Hori (con fallos como no tener conector 3,5mm) y otros sin licencia que dan problemas. Imposible parecía soñar con algo parecido al mando Elite de Xbox One en PS4, pero eso va a cambiar a partir del cuatro de enero, que es cuando llegará el primer mando orientado al juego profesional y con licencia oficial. Nosotros ya lo hemos probado a fondo, y lo cierto es que tiene muchas y muy buenas ideas. ¿La primera? La disposición de los sticks es como en el mando de One, muy cómoda. ¿Más? Los botones frontales son un poco más grandes que en Dual Shock 4. ¿Más? Que los gatillos tienen más de recorrido. Y hay más...

Sus bazas orientadas al juego profesional y la competición se esconden en la parte trasera del mando, donde encontramos nuevos botones e interruptores. El primero es un interruptor de Modo, que nos permite alternar entre modo 1 ("Pro") y modo 2 ("Avanzado"). En modo 1, el mando no tiene funciones especiales y se comporta como un DS4 "normal" (salvo por un detalle: no tiene altavoz frontal). En el resto, es idéntico, desde el panel táctil (su tacto nos gusta más que en DS4) a la vibración.

El modo 2 está ligado a una aplicación de PC, que permite remapear los botones, cambiar el color de los leds, ajustar la sensibilidad de los gatillos y stick derecho, guardar cuatro perfiles (y cambiarlos mientras jugamos pulsando el botón Profile) o definir cuatro macros (o secuencias de pulsaciones) que asignamos a los botones M. Además, los asideros del pad pueden alojar pesas —incluidas—, para nivelar el peso del mando a gusto del jugador. Eso sí, sólo funciona con cable (erradica todo el input lag). ■

VALORACIÓN **Como todos los mandos de competición, impecable diseño, materiales y funcionalidad, aunque eso dispara el precio. No es un pad para "todos".**

■ El diseño de la cruceta es el único "pero" del mando, aunque no va mal...

■ Los cuatro botones M, Profile y Mode están en la parte posterior.

ALTERNATIVAS

Pads profesionales para PS4 no hay muchos, por eso os ofrecemos otras alternativas en Xbox One, por si pensáis saltar a uno de estos mandos.

RAZER RAIJIN (PS4)

■ **PRECIO** Desde 169€

RAZER WILDCAT

■ **PRECIO** Desde 149,99 €

XBOX ONE ELITE CONTROLLER (GOW)

■ **PRECIO** Desde 179 €

AURICULARES

HyperX Cloud Stinger

Un headset "gama media" espectacular

COMPAÑÍA Kingston **PLATAFORMA** Todas **PRECIO desde 59,99 €** **WEB** *www.hyperxgaming.com/es*

Tras los dos primeros modelos Cloud y su sucesor Revolver, los auriculares "gaming" de Kingston prueban suerte en el segmento de "gama media" con este Stinger. Se trata de un headset más económico (no rebasa la barrera de los 60€), y eso se nota en su diseño y acabado que, aunque cuidado, no transmite el acabado premium de anteriores modelos.

Así, Cloud Stinger ha sido diseñado con una idea en mente: resultar cómodo en largas sesiones de juego. Y eso se nota en diversas decisiones de diseño, como su ligero peso (apenas roza los 275 gr.), o que los dos auriculares (que tapan por completo nuestros oídos) se puedan girar 90º, para acomodarse a cualquier cabeza. Sus almohadillas son de espuma viscoelástica, lo que también redunda en su comodidad: aíslan los oídos de bastante ruido exterior... y lo hacen sin presionar, ni resultar calurosos.

El sonido proviene de dos membranas de 50mm, el actual tamaño estandar. Lo cierto es que suenan MUY BIEN, sin distorsionar al máximo volumen (el propio headset incluye control de volumen). El remate lo pone el micro: no es extraíble aunque regulable, captura de forma precisa y nítida nuestra voz gracias a la cancelación de ruido.

VALORACIÓN **En 2016 hemos visto muchos headsets de gama media (59,99€) y muchos con gran calidad de sonido... pero muy pocos al nivel de estos, tanto en sonido, como comodidad y acabado.**

SMARTPHONE

Kodak Ektra

El móvil que quería ser cámara

COMPAÑÍA Kodak **PLATAFORMA** Android **PRECIO desde 499 €**
WEB *www.kodakphones.com/es/*

La experiencia de Kodak en el campo de la fotografía es, quizá, lo que late con más fuerza en lo más profundo de este móvil Android. ¿El por qué? Muy sencillo: sus dos cámaras, frontal y trasera, son la espina dorsal sobre la que se ha erigido todo lo demás. La cámara trasera, con resolución 21 Mpx y apertura F2.0, te permitirá tomar unas nítidas y precisas instantáneas, además de ofrecer una rueda con diversos modos, al más puro estilo cámara "tradicional". Tiene doble flash led y permite grabar en 4K. Hasta su disposición en la parte trasera del terminal, recuerda a la de las cámaras tradicionales... Por su parte, la cámara delantera es de 13 Mpx y, aunque no cuenta con flash, te permitirá tomar buenos "selfies". Eso sí, pese a sus buenas características, siguen siendo cámaras de móvil... y no cámaras dedicadas. El acabado rugoso y con asideros para agarrarlo mejor al disparar fotos, o la inclusión de un modo Super 8 (para grabar como las viejas cámaras analógicas), no hacen sino recalcar más su espíritu de cámara.

El resto de componentes está dentro de lo normal hoy día, como su procesador Helio X20 Decacore a 2,3 Ghz, sus 3GB de RAM y la nítida pantalla de cristal Gorilla de 5".

VALORACIÓN **Bajo su fachada se esconde un móvil que aspira a ser cámara... pero que sigue siendo móvil.**

El diseño, al estilo cámara, fotográfica y los 21 Mpx de la cámara trasera son sus grandes atractivos.

AURICULARES

BackBeat Pro 2

Una calidad de sonido de la que no te querrás separar

■ **COMPAÑÍA** Plantronics ■ **PLATAFORMA** Todas
■ **PRECIO desde 249 €** ■ **WEB** *www.plantronics.com/es*

■ BackBeat Pro 2 incluye una funda de tela de transporte, un cable USB y un cable con clavija de 3.5 mm.

Poco a poco, los auriculares Bluetooth han ido superando todas las barreras técnicas para ofrecer una calidad de sonido igual, o superior, a la de los auriculares con cable, gracias al desarrollo e implantación de nuevas tecnologías, como los drivers aptX (para ofrecer sonido de alta calidad) o la cancelacióin de ruido activa o "ANC" (con la que se elimina el sonido externo al auricular). Así, en apenas 4-5 años, los auriculares BT se han convertido en el estándar preferido de muchos audiófilos... algo que refrendan estos BackBeat Pro 2, un rediseño de un auricular ya soberbio que ahora regresa más pequeño y ligero, con mayor batería... ¡y una calidad de sonido superior!

Intentar describir la calidad de sonido es, cuando menos, complejo. El campo sonoro del auricular recrea un espacio muy amplio, casi como si fuera envolvente, y repleto de matices. No sobrecarga los graves (que son contundentes hasta el punto de notar la vibración de la membrana), ni tapa los medios o los agudos. Es un sonido limpio, equilibrado y nítido incluso al nivel máximo, y da igual el género o tipo de música que escuches: suenan de muerte con electrónica, heavy, rock, pop... Es, como decimos, una calidad de sonido que engancha y que, una vez lo pruebes, ya no querrás volver a usar otro auricular. Y más, cuando descubras sus otros extras: puedes conectar dos dispositivos BT, cuenta con doble micro de gran calidad para atender llamadas, controles integrados en el auricular para subir el volumen, pasar de canción, pausar... sensores que pausan o reinician la reproducción al separarlo de los oídos o un diseño que permite rotar los auriculares 90º para guardarlos en plano. Todo, con un tamaño y peso un 30% más reducido que el primer BackBeat Pro, batería para 24 horas y una cancelación de ruido más contundente. Un gran headset que también funciona con cable —para usarlo con dispositivos como 3DS—, y que, además, trae funda de transporte y el cableado. ■

VALORACIÓN **Un headset fuera de serie en todos los sentidos: diseño, acabado... pero sobre todo, en la calidad de sonido.**

ALTERNATIVAS

Auriculares Bluetooth hay ya "a punta pala", pero sólo unos pocos elegidos están por encima de la media en prestaciones y calidad de sonido. Eso sí, prepara la cartera, porque no son muy baratos...

BACKBEAT PRO
■ **PRECIO** Desde **159€**

BOSÉ QUIETCOMFORT 35
■ **PRECIO**
Desde **379 €**

SONY MDR 1000X
■ **PRECIO**
Desde **410 €**

TECLADO

Zibal 60

Un duradero compañero de batallas

■ **COMPAÑÍA** Mionix ■ **PLATAFORMA** PC ■ **PRECIO** 129,99 € ■ **WEB** *https://mionix.net*

Si eres de los que pasas decenas de horas jugando con tu PC y estás pensando en saltar a un teclado "gaming", este modelo de Mionix es una buena alternativa, sobre todo si buscas un diseño "sobrio", que casi no parezca "gaming", y que sea duradero.

Y es que, lejos de ofrecer la locura multicolor de otros teclados similares, Zibal apuesta por un estilo más sobrio: sus teclas sólo se iluminan en una tonalidad verde, que podemos configurar en tres niveles de intensidad.

El sistema de interruptores elegido es el llamado Cherry MX, que garantiza una vida mínima de cada tecla de 20 millones de pulsaciones. De primeras resultan algo duras, pero con el tiempo te acostumbrarás. No cuenta con teclas "macro" como tal , sino con una tecla dedicada que, en combinación con otras, activa las macros. Este botón está en el hueco que ocupa la tecla Windows (en la parte inferior izquierda) del teclado, lo que puede llevar a acostumbrarse. También cuenta con un reposamuñecas separable, dos puertos USB (hace las veces de hub) y conectores para micro y headset. ■

VALORACIÓN Un teclado diseñado para durar y no parecer "gaming" (ausencia de teclas Macro, iluminación...), aunque es algo caro para lo que ofrece.

PORTÁTIL

Aorus X7 V6

Potencia "desmesurada"

■ **COMPAÑÍA** Gigabyte ■ **PLATAFORMA** Windows
■ **PRECIO desde 2600 €** ■ **WEB** *es.gigabyte.com*

Aunque llegan con algo de retraso respecto a otros mercados, Gigabyte por fin distribuye sus portátiles "gaming" (con la marca Aorus) en España. Su buque insignia es este X7 V6, un portátil de grandes dimensiones -la pantalla es de 15,7") y prestaciones (procesador i7 de última generación, gráfica GTX 1070 con 8GB de RAM...). Todo con un elegante diseño que no descuida el componente gaming, en especial la iluminación de las teclas (individual para cada una) o la gestión de macros. Todo con un diseño cuidado y sobrio, alejado de las estridencias y "colorido" de otros portátiles gaming. ■

VALORACIÓN Un "maquinón" en prestaciones y diseño... pero con un elevado precio.

ACCESORIOS

Maletín y soporte para PS VR

Exhibe y protege tu visor de realidad virtual

■ **COMPAÑÍA** BigBen ■ **PLATAFORMA** PlayStation VR ■ **PRECIO desde 29,99 €** ■ **WEB** *www.amazon.es*

Si ya tienes PS VR, o piensas hacerte con uno en breve, te alegrará saber que ya existen diversas soluciones para guardar, transportar o exhibir el visor. Dentro de la categoría de maletines de transporte, BigBen acaba de lanzar su modelo, con licencia oficial, que te permitirá mover todos los componentes (el visor, la unidad de proceso y todo el cableado), de forma segura. Es un maletín rígido, con asa y rematado en tela, que está diseñado para durar y proteger el contenido guardado en el interior. Y si no tienes pensado sacar el visor de casa, también existe un soporte o "stand", que te permitirá explotar toda la belleza del visor y convertirlo en un objeto decorativo. Este soporte se ilumina con unas bellas luces LED azules (funciona con tres pilas AAA). Sin duda, una buena manera de lucir con clase tu visor. ■

VALORACIÓN Una buena forma de proteger en viajes (y exhibir) tu visor PS VR, y dentro de unos precios razonables, y con buenos acabados.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes.

Pack figuras Nintendo

Buenas, bonitas... y sobre todo, baratas.

Aunque no sean muy grandes (cada una mide unos seis centímetros) las cinco figuras que componen este pack nintendero con estética 8-bits entusiasmarán a grandes y pequeños. El lote se compone de Donkey Kong, Mario con colores clásicos, Mario con colores modernos, Mario Fuego y un Link pixelado a más no poder.

A LA VENTA EN ***www.game.es***

Casco Star Wars Black Series

No ocultes tus simpatías hacia el Imperio.

El reciente estreno de "Rogue One" ha disparado la especulación hacia los cascos de las Black Series, que por una vez ofrecían a los fans una calidad de acabados más que notable a un precio asequible. Y decimos "ofrecían" porque el precio oficial de Hasbro no llega a los 80 euros, pero este casco de Stormtropper se ha disparado de cotización. Espera a que baje.

A LA VENTA EN ***www.amazon.es***

Jibanyan Fosforescente

Nuestro gatete favorito nos vigilará en la oscuridad.

Para que no nos acusen de fanboyismo hacia Komasan, este mes nos hemos decantado por otro de los adorables personajes de Yo-Kai Watch. Esta figura de 13 centímetros de altura de Jibanyan viene acompañado de una serie de pegatinas que brillan en la oscuridad con las que podemos dotar al muñeco de diversas expresiones. ¿Pero se puede ser más mono?

A LA VENTA EN ***www.toysrus.es***

Figura Cartman

El superhéroe más "fuertecito" de la historia

De acuerdo, el retraso en el lanzamiento de *South Park: Retaguardia en Peligro* ha sido un palo, pero para quitarnos el mal sabor de boca aquí tenemos esta simpática figura de Cartman, caracterizado como El Mapache, que Ubisoft acaba de poner a la venta en su tienda oficial de merchandising. Tiene una altura aproximada de 8,5 centímetros y ha sido esculpida con todo detalle: desde las garras del héroe hasta su rolliza cintura.

A LA VENTA EN *store.ubi.com*

Muten Roshi y Oolong

No tienen pelo en la cabeza, pero les sobra carisma.

El mes pasado os presentamos una nueva línea de figuras de PVC, Dragon Ball Collection, inspiradas en las primeras aventuras de Son Goku. Banpresto acaba de añadir dos nuevos personajes a dicha colección: Muten Roshi y Oolong (sin su poder de transformación). Con una altura cercana a 12 cm, destacan por su colorido y detalle.

A LA VENTA EN *www.omegacenter.es*

Sudadera Dark Souls

"Praise the Sun" y abrígate, que hace frío.

Insert Coin amplía su línea de ropa inspirada en *Dark Souls* con esta chulísima sudadera, decorada con la imagen del astro rey, que hará brotar una sonrisa en todo aquel que las haya pasado canutas en el juego de From Software. Está disponible en seis tallas, de la S hasta la 3XL. El nombre de la prenda lo dice todo: Sun Bros of Astora.

A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

EL BLOG DEL CÓMIC AMERICANO

Por Jesús Delgado
@JD_Scriptor

BONE: Un cuento épico maravilloso

En 1991, Jeff Smith sorprendió al mundo con "Bone", un cómic tan inocente como original. Su trama arrancaba con un toque de cuento infantil, siguiendo el periplo de los tres primos Bone: el codicioso Phoncible P. "Phoney", el bonachón Smiley y Fone, protagonista de la historia, imaginativo, valiente y compasivo.

Los tres primos fueron diseñados con un estilo "cartoon" al más puro estilo Carl Banks y Walter Kelly, siendo representantes de la sociedad actual, como caricaturas del humano moderno. El trío llegaba a El Valle, un reino misterioso, tras haber sido expulsados de su aldea, Boneville. Allí entraban en contacto con una sociedad rural sumida aún en el medievo, se estaba recuperando de una cercana guerra contra la raza dominante del Valle: las monstrorratas, enormes roedores humanoides, voraces aunque no demasiado listos.

La llegada de los "Bone" coincidía con el final de la tregua y el reinicio de las hostilidades entre los habitantes del reino y las monstrorratas, un conflicto que enmascaraba una lucha de proporciones cósmicas y que se remontaba al origen de los tiempos. De esta manera, lo que empezaba como un cuento de hadas, se acababa convirtiendo en una historia épica llena de emociones y aventura, en la que se decidiría no solo el destino de El Valle, sino del mundo.

Actualmente "Bone" ha sido reeditado en distintos formatos y ediciones. En España, la editorial Astiberri es la encargada de publicar estos cómics, así como sus novelas y sus diversos "spin-offs" : "Estúpidas, estúpidas monstrorratas", "Rose" y la trilogía de "En busca del Resplandor". Además, detalle jugón, existe una malograda serie de aventuras gráficas basadas en la serie, de lo primerito que realizó Telltale hace más de diez años. ■

MÚSICA

BSO FINAL FANTASY XV

Una edición de lujo en Blu-ray repleta de tentadores extras: pistas adiciones exclusivas, un BD adicional con todas las canciones que los protagonistas escuchan en su coche (más de 250 cortes), CD con arreglos de piano y un libreto que incluye una entrevista con la compositora Yoko Shimomura.

PRECIO 89,99 € ■ *store.eu.square-enix.com*

BSO REVENGE OF SHINOBI

Data Disc ha vuelto a contar con la colaboración del mítico Yuzo Koshiro, en este caso para lanzar en vinilo la maravillosa banda sonora de uno de los primeros clásicos de Mega Drive: *The Revenge of Shinobi*. Y como es habitual en el sello, el disco se acompaña de dos litografías con el arte original de MD.

PRECIO 23,81 € ■ *data-discs.com*

Lámpara Martillo Thor

Acaba con los miedos nocturnos de un mazazo.

Atrás quedaron el Gusiluz y la bombilla de baja potencia para evitar las pesadillas de los más pequeños. Esta lámpara de Phillips tiene la forma del mítico Mjölnir de Thor, y utiliza LEDs, que no queman al tacto, para iluminar. El adhesivo con forma de grieta remata el efecto, tras colgar la maza de la pared.

A LA VENTA EN *www.amazon.es*

PVP desde 37,95€

PVP desde 24,99€

Lámparas Pixel Pals

Tres iconos de los videojuegos que brillan con luz propia.

Super Mario, Mega Man y Vault Boy, tres fichajes de lujo con los que debuta la línea Pixel Pals, exclusiva de Game. Puede que no sean muy grandes, pero su retroiluminación LED (alimentada por 2 pilas AAA incluidas) los convierten en el adorno ideal para decorar la torre del PC cuando te quedas jugando hasta las mil.

A LA VENTA EN *www.game.es*

PVP desde 14,95€

PVP desde 23,76€

Camiseta Dead Space

Mi hermano estuvo en el Espacio y me trajo esto.

Hace tiempo que no sabemos nada de la saga *Dead Space* pero su recuerdo vivirá por siempre en nuestros corazones, y esta camiseta por lo menos aguantará un par de temporadas en nuestro armario. El logo de la Ishimura decora el pecho de esta remera azul, disponible en siete tallas distintas, desde la S a la 3XL.

A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

PVP desde 28,60€

PVP desde 95,12€

LIBROS

LA HISTORIA DE HOBBY CONSOLAS

Permitirnos el autobombo, pero no todos los días tenemos la oportunidad de presentar un libro con la historia de esta, vuestra revista. Hemos buceado a fondo en la hemeroteca para ofreceros 256 páginas en los que se narra el nacimiento de la revista y cómo ha evolucionado el mercado de los videojuegos. Compradlo o el Dire nos pega.

PRECIO 25 € **PUBLICADO POR** *Edaf*

LA GUARIDA DEL HORROR

El maestro Richard Corben adapta en viñetas algunos de los relatos más memorables del inolvidable H.P. Lovecraft, dando forma a un tomo de 112 páginas que enamora tanto como aterroriza. Aunque conozcas al dedillo historias míticas como El Corazón Delator o Berenice, en cuanto te adentres en la primera página será como leerlos por primera vez.

PRECIO 15 € **PUBLICADO POR** *Panini Comics*

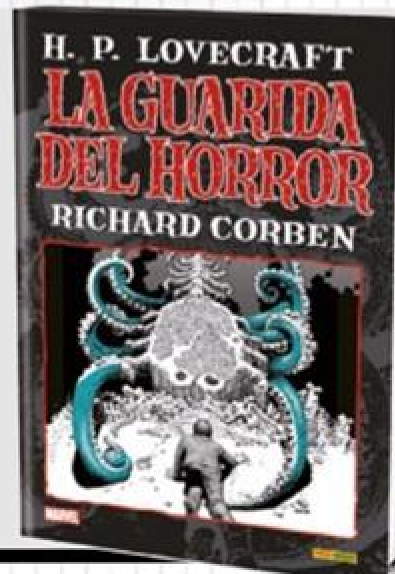


Figura Pop Bioshock Infinite

Mucho ojo con este, que es un pájaro de cuidao...

A los muñecos de la línea Pop! los amas o los odias. Eso sí, hay consenso común a la hora de adorar esta cuquísima versión Super Deformed de Songbird, el bicharraco que nos ponía los pelos de punta en *Bioshock Infinite.* Más de uno y una se dejaría raptar por él, aunque con su cabezón no tiene pinta de volar muy lejos.

A LA VENTA EN *www.toysnsoldiers.com*

Cinta métrica Star Wars

Nunca la utilizarás, pero la necesitas. Reconócelo.

Si creías que la tetera R2-D2 era el cénit del merchandising chiflado, espera a ver esta cinta métrica inspirada en el droide más querido de Star Wars. Aunque está fabricada en EE.UU. (es una exclusiva de Think Geek) por suerte también mide en centímetros, además de en pulgadas. Para los manitas con alma de "nerd".

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Funda Puf Death Star

Cómo y con qué lo rellenes ya es asunto tuyo.

Por una vez nos alegramos de que este gadget no esté completo, porque nos habrían arruinado con los gastos de envío. Lo que nos vende Think Geek es solo la funda, que imita a la Estrella de la Muerte. El relleno podrás comprarlo por tu cuenta. O puedes dejarlo hueco y ver como tus invitados se desloman al sentarse.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

EL BLOG DEL MANGA Y ANIME

Por Thais Valdivia
@ThaisValdivia

Un año muy variado

2016 será recordado como un año "movidito" para los amantes del manga y el anime. En lo que a manga se refiere, podemos afirmar que han sido doce meses muy heterogéneos, en los que han salido grandes series muy esperadas por muchos (My Hero Academia, por ejemplo) y otras que nunca pensábamos que lo harían (Citrus, Love Stage!!...). Asimismo, en España hemos dicho adiós a otros mangas que han estado con nosotros mucho tiempo, como es el caso de Naruto, obra de Masashi Kishimoto.

En Japón también han tenido un año movido, al menos en cuanto a despedidas se refiere, pues nos ha dicho adiós Kochikame. El manga de Osamu Akimoto puede presumir de ser uno de los más longevos con doscientos volúmenes. Tampoco nos olvidamos de Bleach, obra de Tite Kubo que se ha despedido con un episodio final que no ha dejado indiferente a nadie.

En cuanto al anime, en nuestro país hemos visto cómo el spokon, capitaneado por Haikyu!! Los Ases del Vóley y seguido por Slam Dunk, ha vuelto a reclamar su lugar. Aunque para verdadero "rey" hemos tenido la sorpresa de la licencia de todas las películas de One Piece y el estreno en cines del último largometraje, One Piece Gold. ¿El éxito de las películas hará que se lance la serie? El tiempo lo dirá.

Tal y como he apuntado antes, 2016 ha sido un año muy movido, pero lo que es cierto es que 2017 tiene todas las papeletas de ser mucho más divertido. Seremos testigos del regreso de clásicos tanto en formato anime como en formato manga y de muchas sorpresas más que estaremos encantados de recibir. ■

> ESTOS DOCE MESES NOS HAN DADO MUCHAS ALEGRÍAS Y TAMBIÉN ALGUNA QUE OTRA POLÉMICA...

STAR WARS AÑO A AÑO UNA HISTORIA VISUAL

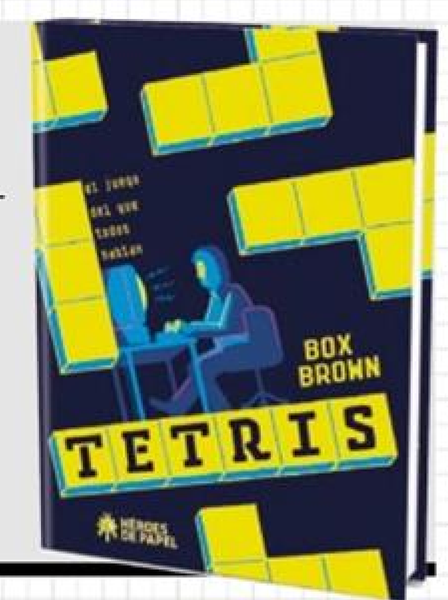
Edición ampliada y actualizada que nos presenta, de manera cronológica, todo el universo de Star Wars: desde Una Nueva Esperanza hasta Rogue One. Todo ello en colaboración con Lucasfilm, que ha abierto sus archivos para mostrarnos el pasado, el presente y el futuro más inmediato de la incombustible saga galáctica.

PRECIO 50 € **PUBLICADO POR** *Planeta Cómic*

TETRIS

Box Brown nos cuenta, a través de este cómic (el primero que edita Héroes de Papel), no solo la historia de la gestación del juego de Alexey Pajitnov, sino la despiadada guerra en la que se enfrascaron Nintendo, Tengen y otros gigantes del sector del videojuego de finales de los 80, a la hora de disputarse los derechos para lanzar en consolas el popular puzle. Alucinante, pero 100% real.

PRECIO 20 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



Cambia tu punto de vista
By SEAT Ateca

EL DESAFÍO

De vez en cuando hay que escapar de la rutina y explorar nuevos caminos. El SEAT Ateca lo ha hecho. Nosotros también...

Un SUV d

Estamos cansados de ver caras largas en los atascos, personas con la mirada perdida en el trabajo, irritabilidad a diestro y siniestro, hartazgo... ¡Hay que acabar con todo eso ya! En Personal Computer & Internet queremos demostrar que podemos romper con la rutina simplemente cambiando la perspectiva. ¿Qué ocurriría si en vez de realizar las pruebas como las hacemos siempre, las orientamos desde un punto de vista diferente? Dicho y hecho. A partir de ahora vas a encontrar en la revista y en la web computerhoy.com una serie de pruebas del SEAT Ateca como nunca antes las habíamos hecho. Espacio, estética, dinámica...

Todos los apartados de un coche analizados de una forma mucho más original y divertida. Para nuestro primer test hemos tirado la casa por la ventana. ¿Cómo es el SEAT Ateca visto a ojos de un dron? Vamos a descubrirlo... Nos citamos con él a primera hora en una zona poco transitada de la sierra de Madrid. El día es perfecto, con un sol que gana metros en el horizonte y empieza a descubrir el color blanco y los detalles de la carrocería del primer SUV español.

¡Llega el momento de echar a volar! Las cuatro hélices del Inspire 1 dan lo mejor de sí para coger altura. Ver despegar a un aparato de estos es increíble. El Ateca también se pone en marcha sobre una pista de tierra levantando una espectacular nube de polvo. La eficaz tracción 4Drive obliga a las cuatro ruedas a escarbar el suelo para ganar velocidad. Bajo el capó, el motor TDI de 150 CV, un aliado de primera para el día de hoy.

El Inspire 1 es el dron elegido para esta sesión tan particular. De sus cuatro brazos se sostiene una cámara 4K que le sirve para no perder de vista al SEAT Ateca

Desde el aire, el SUV español nos descubre nuevos matices que pasan desapercibidos a nivel de suelo. Nuestro dron, capaz de elevarse a 300 m, capta hasta el mínimo detalle

e altos vuelos

La cámara 4K de nuestro dron es capaz de captar hasta el más mínimo detalle del Ateca y, desde arriba, lo primero que destacan son las aristas de los laterales y las barras del techo cromadas. También los estribos ganan protagonismo, con una definición que no es tan evidente a ras de suelo. Es sorprendente cómo desde las alturas se percibe mejor el trabajo de los diseñadores en la parte baja del frontal y en la zaga, donde se ubica la doble salida de escape cromada.

Llega lo mejor: el Ateca se quiere exhibir. Gana más velocidad ya sobre el asfalto. La imagen atlética tiene su correspondencia directa en un comportamiento brillante y un paso por curva muy rápido. El Inspire 1 no puede seguirle. El Ateca se escapa. Parece huir como en una persecución de película. Fin de la jornada... Las imágenes han sido espectaculares.

EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para cuando aparques tu partida

Assassin's Creed

■ **ESTRENO** En pantalla ■ **GÉNERO** Adaptación videojuego / Aventuras ■ **DIRECTOR** Justin Kurzel
■ **PROTAGONISTAS** Michael Fassbender, Marion Cotillard, Ariane Labed, Jeremy Irons, Brendan Gleeson y MK Williams

Justin Kurzel es un director inteligente, implicado y audaz y demuestra ser un gran fichaje para que *Assassin's Creed* comience su andadura en cines. Fassbender, protagonista y productor de la cinta, bien lo sabía, ya que junto a Marion Cotillard había trabajado con él en la genial Macbeth. El caso es que ha tenido en su mano la posibilidad de realizar la primera gran película basada en un videojuego que no es solo buena, sino que deja con ganas de ver más, y ese es un mérito que hay que darle sobre todo teniendo en cuenta la enorme dificultad técnica y argumental en la que se ha sumergido.

El balance de acción, narración y reflexión es notable, la trama fluye asumiendo riesgos, introduciendo cambios relevantes como el nuevo Animus, pero demostrando que es posible ser respetuoso con el espíritu del juego y, a la vez, elevar la apuesta para crear algo nuevo, sólido e interesante por sí mismo.

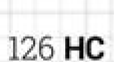
La elección del siglo XV español también resulta muy interesante, de cara a redescubrir a ficcionados personajes de nuestra historia que son parte fundamental de un argumento que plantea constantemente la disyuntiva entre el libre albedrío o la sumisión a un poder que nos domestique. Ahí queda eso. ■

LO MEJOR

Las secuencias de parkour son alucinantes. El reparto está escogido con mimo y funciona muy bien. Capta la esencia del videojuego apostando fuerte por desarrollar una franquicia en cine.

LO PEOR

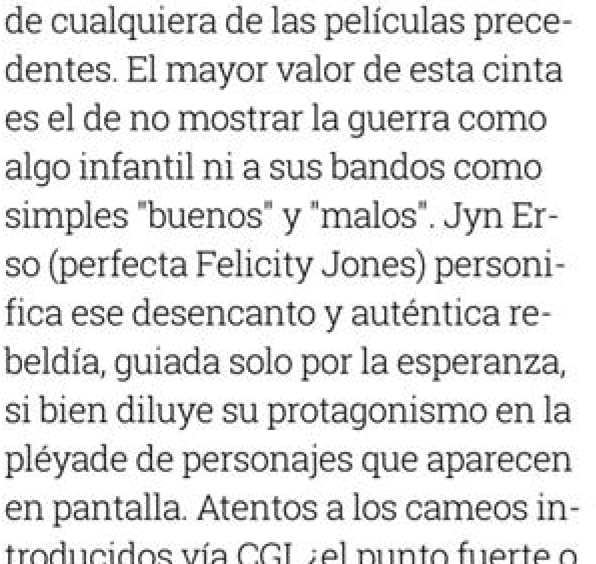
El público que no sea conocedor del juego puede tener la sensación de haberse perdido algunas cosas, como la trascendencia del salto de fe. Hay algún giro final demasiado tosco.



Rogue One

■ **ESTRENO** En pantalla ■ **GÉNERO** Ciencia-ficción / Aventuras ■ **DIRECTOR** Gareth Edwards
■ **PROTAGONISTAS** Felicity Jones, Mads Mikkelsen, Diego Luna, Ben Mendelsohn y Donnie Yen

¿Cómo consiguieron los rebeldes los planos de la Estrella de la Muerte? Disney lanza un episodio puntual, autoconclusivo, con un arco muy definido y quizás demasiado inflado, pero que no deja de ser una gozada como experiencia audiovisual que se desarrolla entre los Episodios III y IV de la saga galáctica más popular de todos los tiempos: Star Wars. Y contentar a los fans de la saga no es nada fácil, pero Edwards se marca su mejor trabajo hasta la fecha, demostrando que puede hacer cine manejando grandes presupuestos.



El tono de Rogue One es decididamente más oscuro y adulto que el de cualquiera de las películas precedentes. El mayor valor de esta cinta es el de no mostrar la guerra como algo infantil ni a sus bandos como simples "buenos" y "malos". Jyn Erso (perfecta Felicity Jones) personifica ese desencanto y auténtica rebeldía, guiada solo por la esperanza, si bien diluye su protagonismo en la pléyade de personajes que aparecen en pantalla. Atentos a los cameos introducidos vía CGI, ¿el punto fuerte o el débil? Un exceso, en todo caso. ■

88

LO MEJOR

La ambientación, la BSO, las batallas espaciales y el empaque del conjunto con una personalidad propia pero siendo respetuosa con la idea original de la primera trilogía.

LO PEOR

El metraje está inflado: algunos personajes no aportan demasiado y otros no tienen suficiente tiempo en pantalla como para encandilar. Hay homenajes que se pasan de rosca y le falta sutileza.

Passengers

■ **ESTRENO** 30 de diciembre ■ **GÉNERO** Ciencia-ficción / Aventuras ■ **DIRECTOR** Morten Tyldum
■ **PROTAGONISTAS** Jennifer Lawrence, Chris Pratt, Michael Sheen y Laurence Fishburne

Esta odisea espacial pasa por dos tramos muy definidos: al principio, nos presentan una sólida historia de náufrago que se enfrenta a la mayor de las soledades interpretado por un solvente Chris Pratt, quien solo cuenta con la compañía del androide al que da vida Michael Sheen; a continuación la película se precipita a un mar de escollos que terminan siendo insalvables. Los problemas técnicos e irreparables de la nave Avalon comienzan a la par que los narrativos, cuando de repente varios giros de guión desestabilizan la historia. Vaya por delante que el diseño de producción, la dirección artística y los efectos digitales son abrumadoramente realistas y contribuyen a generar secuencias magníficas, pero da la sensación de que el final de la película hubiera sido remendado o reescrito, porque toda esa magia que se crea al comienzo se pierde en tribulaciones personales incongruentes y unas inesperadas aventuras que eran del todo innecesarias... Como si se hubiese optado por un final de compromiso y un nudo argumental inverosímil. ■

65

LO MEJOR

La estética es el gran punto fuerte de la cinta junto con las interpretaciones y ese interesante punto de partida, que se desarrolla al comienzo de la trama. Una pena que no se remate bien.

LO PEOR

Los últimos 30 minutos son olvidables y en concreto el último plano final es casi como una bofetada en la cara del espectador: ni es coherente, ni emocionante y lastra todo el trabajo anterior.

La reaparición de un Ragnar envejecido será clave para comprender las guerras de poder por su sucesión.

Vikings T4B

ESTRENO 11 de enero ■ CANAL TNT ■ WEB *www.canaltnt.es*

Tras dejarnos en vilo con "The Last Ship", el último episodio de la primera parte de la cuarta temporada de la serie, Ragnar Lothbrook regresa encarnado en Travis Fimmel para continuar con su historia tras el salto temporal que nos permitió conocer a sus hijos ya creciditos.

Aunque, eso sí, el gran bombazo para la serie estará centrado en la protagonista femenina: la genial Lagertha. En una entrevista para EW, Michael Hirst, el creador de la serie, adelantaba que la impresionante vikinga interpretada por Katheryn Winnick, tendrá una nueva amante llamada Astrid. En palabras de Hirst, "se convierte en parte de la vida de Lagertha" y es muy importante que se trate de una mujer porque "tiene una relación con alguien con quien se siente más cómoda y en confianza", asegura el creador.

No será la única sorpresa que nos depare la popular y ambiciosa serie que desarrollará nuevas intrigas en torno al poder, uno de los ejes sobre los que han pivotado las tramas y nos hará viajar más lejos. Darán juego los herederos de Ragnar, esos hijos que no saben si aún lo pueden querer o si lo odian por su abandono y que responden a los nombres de Bjorn piel de hierro, Ivar el deshuesado, Ubbe, Sigurd y Hvitserk. "The Outsider", el episodio 4x11 será el que marque el punto de partida de toda esta nueva red de relaciones entre personajes que han pasado por largos periodos de tiempo alejados los unos de los otros y que están condenados a entenderse. ■

VIKINGS REGRESA A LA PARRILLA PARA BUSCAR NUEVOS Y LEJANOS HORIZONTES

PLATAFORMAS DIGITALES

DICE

■ 17 DE DICIEMBRE ■ MOVISTAR SERIES

Se trata de una comedia a medio camino entre ficción y realidad que sigue al cómico Andrew Dice Clay, una vieja gloria que desde su casa en los suburbios de Las Vegas pretende relanzar su carrera y deshacerse del personaje que lo encasilló.

TRAVELERS

■ 23 DE DICIEMBRE ■ NETFLIX

Travelers, del creador de Stargate SG-1, transcurre en el futuro, cuando los últimos humanos supervivientes descubren cómo viajar al pasado y deciden volver al siglo XXI con el fin de salvar a la Humanidad de los horrores que deberán pasar.

■ ESTRENO 11 de enero ■ CANAL Syfy ■ WEB *www.syfy.es*

Aftermath

Aftermath es una serie dramática de ciencia-ficción creada por los productores William Laurin y Glenn Davis que cuenta con un reparto encabezado por Anne Heche y James Tupper y completado por Julia Sarah Stone, Levi Meaden y Taylor Hickson. Karen y Joshua Copeland son un matrimonio normal que vive rutinariamente hasta que un día, junto a sus tres hijos, deben luchar por la supervivencia, a medida que la civilización se enfrenta al Apocalipsis con tormentas masivas, impactos de meteoritos, terremotos de alta magnitud, una plaga y la ascensión de criaturas sobrenaturales.

■ ESTRENO 18 de enero ■ CANAL AMC ■ WEB *www.amctv.es*

Into the Badlands T2

La segunda temporada de Into the Badlands está cerca de ver la luz. Es una serie basada en parte en el cuento clásico de "Journey to the West". Se trata de un proyecto desarrollado por la cadena AMC, encargada de otras exitosas producciones como The Walking Dead y Breaking Bad. El estreno de la segunda temporada se emitirá con minutos de diferencia del estreno en los Estados Unidos al igual que la primera temporada y nos traerá de vuelta a Sunny, el personaje principal de la historia, interpretado por Daniel Wu que coreografía la peleas junto a Stephen Fung.

EL BLOG de cine y series

■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez

Los estrenos más esperados de 2017

El año 2017 nos traerá a las carteleras blockbusters de lo más esperados. La continuación de sagas míticas, para empezar, será uno de los platos fuertes con Star Wars VIII, Alien: Covenant, Piratas del Caribe: la venganza de Salazar, The Fate of the Furious o Resident Evil: capítulo final, pero ojo a las secuelas tardías, que también tendremos varias muy ansiadas y temidas: Blade Runner 2049, T2 Trainspotting o Guerra Mundial Z 2. Los superhéroes protagonizarán grandes estrenos el año próximo. Del universo DC nos llegará La Liga de la Justicia y Wonder Woman, además de Batman: la LEGO película en formato animado mientras que por parte de Marvel tendremos Spider-Man: Homecoming y Guardianes de la Galaxia Vol. 2. Con los derechos de los mutantes en manos de Fox, veremos presumiblemente por última vez a Hugh Jackman en el papel de Lobezno en Logan. Las adaptaciones tendrán también mucho calado en la taquilla del año que entra con las esperadas Ghost in the Shell, La torre oscura o Ready Player One. Pero esa es solo la punta del iceberg: la literatura nos proveerá de numerosos proyectos como El guardián invisible, The Snowman, o Billy Lynn, el trabajo desarrollado por el prestigioso Ang Lee. Y tendremos una buena ración de monstruos con Kong: la isla calavera y La bella y la bestia, esta vez en acción real. Lo mejor es que podremos disfrutar de algunos potentes estrenos "rezagados" gracias a iniciativas como el Sitges Tour de A Contracorriente Films, que nos traerá desde el 5 de enero una película de terror a la semana y los títulos son merecedores de un visionado: Train to Busan, La autopsia de Jane Doe, Shin Godzilla, Somnia: dentro de tus sueños y Melanie: the Girl with All the Gifts. ¡Brindemos por un año lleno de buen cine! ■

SENSE8 T2

■ 25 DE DICIEMBRE ■ NETFLIX

La historia arranca donde terminó la primera temporada, con los personajes principales yendo juntos de forma física y mental, a la vez que escapan de los susurradores. Tratan de encontrar una forma de "vivir, entenderse y protegerse entre sí".

NASHVILLE T5

■ 6 DE ENERO ■ MOVISTAR SERIES

Nada más comenzar la temporada sabremos qué pasó con Juliette y el avión perdido en el que viajaba al final de la cuarta. Los nuevos showrunners, Marshall Herskovitz y Ed Zwick, han explicado que las tramas serán "más profundas".

MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos

- **PLATAFORMA** PlayStation
- **GÉNERO** Musical
- **COMPAÑÍA** Sony Computer Entertainment Europe
- **AÑO** 1998

Spice Girls

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

MAMÁ, QUIERO SER ARTISTA (EN 15 MINUTOS)

Siempre estamos diciendo que el cine es una fuente inagotable de fiascos en los videojuegos, pero nos estamos olvidando de otro tipo de fenómenos. A finales de los 90, las Spice Girl eran "lo más" y arrasaban en ventas de sus dos discos, la película y el "merchan" de todo tipo. El videojuego no se hizo esperar, y más con el auge de propuestas musicales como *Parappa The Rapper*. Pero nadie podía esperar que se comercializara algo tan simple, vacío y absurdo como este *Spice World*.

La premisa es tan simple como su ejecución: descubre lo arduo que es ser una Spice Girl (podemos elegir a cualquiera de las cinco), para seguirlas en uno de sus duros días de trabajo. Así, el juego se estructura en varios niveles y el primero consiste en remezclar una canción, en base a 9 fragmentos de sonido (el mix dura 18 fragmentos en total). El problema es que los fragmentos empalman frases de forma horrible... dando como fruto remixes lamentables que te perseguirán por el resto de niveles.

Tras la mezcla, toca aprender 11 pasos de baile (combinando hasta 4 botones), que no llevan más de 4 minutos y después, un ensayo con todo el grupo. El colofón es grabar un videoclip de un minuto de tu mix, cambiando entre 8 cámaras. Un horror que deja 15 minutos de juego y una "picante" desazón en la cabeza (sí, quizá sea la caspa del juego).

¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Por ser un efímero desastre que aprovechaba un fenómeno musical. Como juego, breve, simple y malo. Ni tan siguiera sus extras, como una decena de entrevistas, se salvan de la quema (el vídeo estaba tan ultrapixelado que a veces costaba distinguir a las chicas). También porque Psignosis, quizá, tuvo algo que ver...

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **30 de enero**

STAFF

REDACCIÓN
Director del área de videojuegos **Javier Abad**
Redactor jefe **Alberto Lloret**
Redactor jefe web **David Martínez**
Jefe de sección **Daniel Quesada**
Coordinadora área de videojuegos **Sonia Herranz**

Han colaborado en este número Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Álvaro Alonso, Roberto R. Anderson, Alejandro Alcolea, J. C. Ramírez, David Alonso, Javier Gamboa, Thais Valdivia, Raquel Hernández, Francisco Javier Cabal, Sergio Martín, Jesús Delgado, Bruno Sol y Lidia Muñoz

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EQUIPO CREATIVO
Director de Arte **Abel Vaquero**
Diseño original y jefa de maquetación
Laura García Huertos
Maquetación **Sara Fargas**

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera
y Desarrollo de Negocio **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones **Virginia Cabezón**
Director Desarrollo Digital **Miguel Castillo**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director Comercial **Javier Matallana**
Operaciones Comerciales
Jessica Jaime e Ignacio Jordán
Equipo comercial **Noemí Rodríguez, Estel Peris, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto.**
Acciones Especiales **Juan Carlos García**

CONTACTO DPTO. COMERCIAL
publicidadaxel@axelspringer.es

MARKETING
Directora **Marina Roch**
Social Media Manager **Nerea Nieto**

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

PRODUCCIÓN
Ángel López

SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego. Tel. 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. 211 544 246

TRANSPORTE
Boyaca. Tel. 917 478 800

IMPRIME
ROTOCOBRHI. Tel. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid
Tel. +34 915 140 600

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que nos faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Santiago de Compostela 94, 2ª. 28035 Madrid.

Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas

Número 12
2014-2016

PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android • Retro

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

HOBBY CONSOLAS

TAL COMO ÉRAMOS

STAR WARS VOLVIÓ A EMOCIONARNOS

ASÍ JUGÁBAMOS

LA NUEVA GENERACIÓN EN TODO SU ESPLENDOR

CURIOSIDADES

OTROS GRANDES ANIVERSARIOS

LOS JUEGAZOS DE LA ÉPOCA

UNCHARTED 4
EL DESENLACE DEL LADRÓN

+ MGS V THE PHANTOM PAIN - THE WITCHER III WILD HUNT
DARK SOULS III - SUPER SMASH BROS - POKÉMON SOL Y LUNA...

EXCLUSIVAS GAME

C.O.D. INFINITE WARFARE: LEGACY PRO ED.

INCLUYE:
- JUEGO COMPLETO
- EDICIÓN REMASTERIZADA DE CALL OF DUTY MODERN WARFARE
- SEASON PASS
- BANDA SONORA
- CAJA METÁLICA
- SUPPLY DROPS

INCLUYE SEASON PASS

- REGALOS POR COMPRA:
· PÓSTER DE DOBLE CARA
· DLC EXCLUSIVO BULLETHAWK
· DLC "ZOMBIES IN SPACELAND"

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE ZOMBIES

DISPONIBLE EN: PS4 XBOX ONE
Promoción limitada a 5.000 uds.

Consigue con tu compra UN PÓSTER DE DOBLE CARA EXCLUSIVO

REGALO EXCLUSIVO

DISPONIBLE EN: NINTENDO 3DS
Promoción limitada a 5.000 uds.

Hazte con la EDICIÓN DELUXE QUE INCLUYE EL JUEGO Y EL SEASON PASS ¡SÓLO EN GAME!

DISPONIBLE EN: PS4 XBOX ONE PC
Promoción limitada a 5.000 uds.

Consigue con tu compra SÓLO EN GAME EL DLC "LANZA GAE BOLG + MOCHILA DE VIAJE"

REGALO EXCLUSIVO

DISPONIBLE EN: PS4 XBOX ONE
Promoción limitada a 5.000 uds.

WATCH_DOGS 2

Hazte con la Edición Deluxe EXCLUSIVA GAME y llévate de regalo el DLC "Asesino del Zodiaco".

La Edición Deluxe incluye:
- Juego Watch Dogs 2
- Mapa a doble cara de San Francisco con información sobre los puntos más relevantes.
- 3 litografías de San Francisco, Marcus y Dedsec
- Contenido digital con dos packs de personalización.

DISPONIBLE EN: PS4 XBOX ONE PC
Promoción limitada a 5.000 uds.

LAS MEJORES EDICIONES, REGALOS Y VENTAJAS EXCLUSIVAS

¡SÓLO EN GAME!

TU MEJOR OPCIÓN DE COMPRA ¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES

.un auténtico equipazo

Faltan muchos, y todos ellos muy buenos, pero estos fueron los miembros de la redacción más activos en esta época.

MANUEL DEL CAMPO, director general de Axel Springer, siguió muy ligado a la revista.

JAVIER ABAD creció como director y lideró al resto del equipo con gran eficiencia.

ALBERTO LLORET nos deleitó con sus análisis y con sus geniales artículos de opinión.

DAVID MARTÍNEZ compaginó su gestión de Hobbyconsolas.com con la revista.

DANIEL QUESADA siguió siendo nuestro hombre orquesta favorito: ¡el chico vale para todo!

GUSTAVO ACERO bajaba de su nave del Chistendo para hacernos reír con sus geniales textos.

RAFAEL AZNAR continuó analizando algunos de los juegos más potentes de esta época.

BORJA ABADÍE se ocupó de otros tantos análisis con su calidad habitual. ¡Todo un genio!

BRUNO SOL, uno de los tipos que más saben de "retro" en este país, nos regaló grandes textos.

ROBERTO R. ANDERSON no dejó escapar ni un solo juego de Nintendo. ¡Ahora sueña con Switch!

RAQUEL HERNÁNDEZ trajo los mejores estrenos de cine y series a nuestras páginas.

ÁLVARO ALONSO, uno de los nuevos fichajes, aportó mucha frescura a la redacción.

echando. la vista atrás...

Llegamos al último de esta serie de suplementos, en los que hemos repasado 25 años cargados de recuerdos, curiosidades y juegazos, muchos juegazos.

El final de una etapa inolvidable...

Condensar en 12 números todo lo que hemos vivido junto a vosotros durante los últimos 25 años ha sido una tarea dura, casi mastodóntica, pero, a su vez, increíblemente bonita e inspiradora. Y es que esta experiencia no solo nos ha servido para rememorar con una sonrisa nostálgica algunos momentos, anécdotas o juegos irrepetibles, sino que también ha supuesto un gran "chute" de energía para que seamos más conscientes que nunca de que llegar a este cuarto de siglo no supone el final de nada, sino precisamente todo lo contrario.

El comienzo una era realmente prometedora

En el número que tenéis entre manos repasamos los últimos 3 años del panorama "consolero" en nuestro país. 36 intensos meses en los que hemos asistido al despegue de algunas máquinas, al nacimiento de otras o, lo que menos nos gusta, a la "muerte" definitiva de varias de nuestras otrora fieles compañeras. Pero, como en la vida, el ritmo vertiginoso al que se mueve el sector nos insta a seguir hacia delante, a dejar a un lado los sentimentalismos y a mirar expectantes a todo lo que vendrá en el futuro; nuevas experiencias que, de nuevo, volverán a hacernos soñar como lo hemos hecho durante este cuarto de siglo. Por eso, en Hobby Consolas, sin olvidar el pasado, miramos con ilusión la hoja de ruta del emocionante viaje que tenemos por delante, y que, estamos seguros de ello, durarará otros 25 años. ¿Os venís con nosotros?

sumario

El partido político Podemos se fundó en enero de 2014, con Pablo Iglesias como líder de la formación de izquierdas.

La histórica abdicación de D. Juan Carlos I supuso la Coronación de Felipe VI como nuevo Rey de nuestro país.

La pandemia del virus del ébola llegó hasta nuestras fronteras, aunque su incidencia fue mucho menor que en otros países.

Interstellar, la nueva película de Christopher Nolan, fue uno de los grandes estrenos del año.

En lo referente a series, uno de los arranques más sonados fue el de True Detective, protagonizada por Matthew McConaughey y Woody Harrelson.

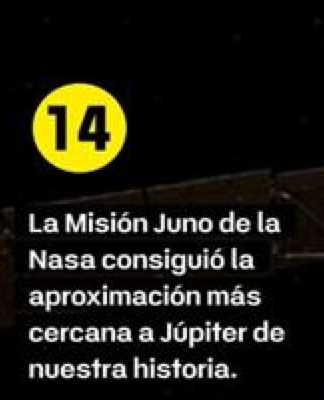
La Selección Española de baloncesto, con Pau Gasol a la cabeza, consiguió el título de campeona en el Eurobasket de 2015.

Una serie de atentados ocurrieron en noviembre en París, dejando un gran número de muertos.

Netflix, el popular servicio de vídeo a la carta, se estrenó por fin en España después de mucho tiempo esperando a que lo hiciera.

El estreno de la primera película de la nueva trilogía de Star Wars fue uno de los acontecimientos de 2015. ¡Y consiguió convencer a la mayoría de fans de la saga!

Las piscinas con agua verde no empañaron a los geniales JJOO que se celebraron en Río de Janeiro.



La Misión Juno de la Nasa consiguió la aproximación más cercana a Júpiter de nuestra historia.

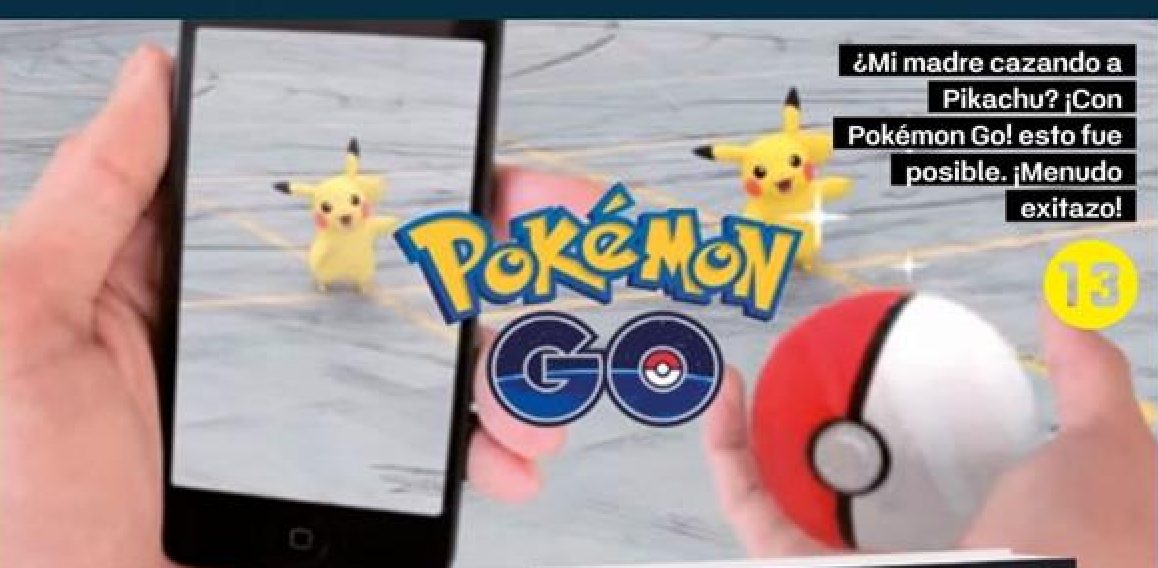
Tras el "empate" de las primeras, los españoles tuvimos que acudir a unas segundas Elecciones.

La final de la Copa de Europa se disputó entre dos equipos madrileños: Atlético y Real Madrid, con victoria para los de Chamartín.

4

El atentado terrorista contra la sede del semanario francés Charlie Hebdo unió a la población al grito de "Je Suis Charlie".

7


Amado por muchos, denostado por otros, Justin Beaber no dejó indiferente... ni a las listas de éxitos.

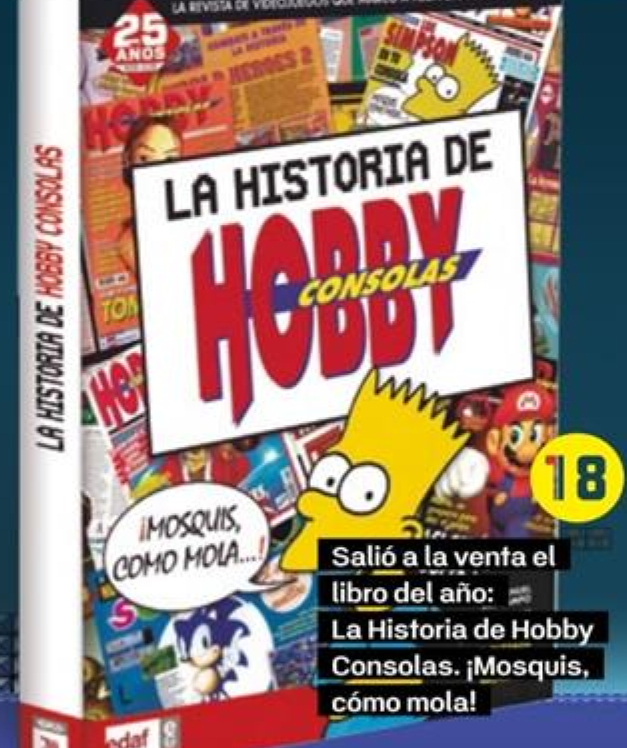
11

Pokémon GO

¿Mi madre cazando a Pikachu? ¡Con Pokémon Go! esto fue posible. ¡Menudo exitazo!

13

Donald Trump se hizo con la presidencia de EE.UU. tras ganar en las urnas a Hillary Clinton.



18

Salió a la venta el libro del año: La Historia de Hobby Consolas. ¡Mosquis, cómo mola!

una época de luces y sombras

Los tres últimos años de nuestra historia nos han dejado momentos inolvidables y otros que desearíamos no haber tenido que recordarlos jamás... ¡Pero toca mirar siempre hacia delante!

Corrupción política, horribles atentados... no han sido 3 años nada fáciles, pero por suerte también nos han dejado historias dignas de recordar.

Algo cambia en 2014

La formación del partido político Podemos 1 marcó profundamente el devenir de nuestro sistema político y social, en el que otros dos acontecimientos, la coronación de Felipe VI 2 como nuevo rey de España y la crisis del virus del ébola 3,también tuvieron una fuerte influencia.

Sin duda, estos tres temas fueron algunos de los que más dieron que hablar durante este año, en el que otro de los acontecimientos estrella fue la consecución de la décima copa de Europa por parte del Real Madrid 4. Los otrora denominados "galácticos" consiguieron un título que les elevó casi tan alto como a Matthew McConaughey en Interstellar 5, la nueva película de Christopher Nolan con la que nos el actor nos alucinó al mismo nivel que con otro de los estrenos que protagonizó aquel año: la serie True Detective 6

Un 2015 negro

El terrible atentado terrorista contra Charlie Hebdo 7, en enero, y el que se produjo en las calles de París 8 en noviembre, consiguieron estremecernos, pero también nos recordaron que debíamos luchar por recuperar la normalidad. Así, acontecimientos como la victoria de la Selección Española en el Eurobasket de 2015 9, consiguieron hacernos desviar la atención hacia temas más positivos, entre los que también estuvo la puesta de largo de Netflix 10 en nuestro país. Ya a nivel internacional. Justin Beaber 11 fue uno de los artistas que más fuerte pegó, pero sin duda la verdadera "Fuerza" llegó a finales de año, con el estreno de la esperadísima nueva peli de Star Wars 12.

2016: ¡Año Pokémom!

La salida de Pokémon Go! 13 volvió loco a medio planeta... aunque creemos que el fenómeno no traspasó las fronteras de la Tierra, hito que sí consiguió la Misión Juno 14, que llegó a la órbita de Júpiter después de 5 años de viaje espacial. Ya de nuevo "en casa", los JJOO de Río de Janeiro 15 volvieron a quitarnos el sueño por la diferencia horaria, algo que también consiguió (de otra forma) el panorama político. Primero en España, con la celebración de unas histórica segunda vuelta en las Elecciones 16 y, después, los "moviditos" comicios en EE.UU. 17. Suerte que, como siempre, cosas como los videojuegos, o el Libro de la Historia de Hobby Consolas 18 hacen que la vida, siempre, merezca la pena. ¡A por el futuro!

PS3

FABRICANTE: **Sony** ● CPU: **Cell Broadband Engine** ● SOPORTE: **Blu-Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2007** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **599€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **86 millones**

La "veterana" de Sony aguantó un poco el tipo en 2014, año en el que se estrenaron para ella juegos como *Dark Souls II, South Park: La Vara de la Verdad* o *Final Fantasy X / X-2 Remaster*, que consiguieron mantenerla "viva" un tiempo... hasta que, poco a poco, su ritmo de novedades decayó hasta casi desaparecer en favor de su "hermana mayor", PlayStation 4. ¡Nunca olvidaremos a esta pedazo de máquina!

ya está aquí el futuro

La nueva generación de consolas llegó repleta de promesas, pero con mucho que demostrar si querían superar a las geniales máquinas que dejaban atrás.

Los primeros 3 años de Xbox One y PS4 fueron de lo más intensos, y ninguna de las dos se libró de polémicas, críticas y, por supuesto, también de albergar un buen número de juegazos con los que demostrar su tremendo potencial.

Un despegue lleno de problemas

Los inicios de PS4 y Xbox One estuvieron acompañados por la polémica, por muchos motivos: una de las que más dio que hablar fue la decisión de Sony y Microsoft de obligar a sus usuarios a pagar los servicios de suscripción premium, PS Plus y Xbox Live Gold, para acceder al juego online, algo que no sentó nada bien a la comunidad de jugadores. Por su parte, PS4 acusó el hecho de tener unos títulos de lanzamiento algo flojos y, en el caso de Xbox One, que se estrenó con un mejor catálogo, el superior precio de la máquina, a causa de la inclusión obligatoria de Kinect como parte del sistema, también le ocasionó a Microsoft una avalancha de críticas de unos jugadores a los que no terminaba de convencer del todo la tan traída y llevada "next-gen", sobre todo a inicios de 2014.

A vueltas con los "Remaster"

Otro de los aspectos más criticados de estas nuevas consolas fue el exceso de juegos remasterizados, o versiones HD, que ayudaban a ampliar catálogo, pero que no justificaban por sí solas la compra de un nuevo sistema. Por suerte, poco a poco Sony y Microsoft fueron haciendo los deberes y, durante estos 3 años, aprendieron de sus errores iniciales y fueron dotando a sus máquinas de nuevas y mejores funcionalidades, así

> Tras su estreno a finales de 2013, los primeros compases de PS4 y Xbox One fueron muy polémicos, pero poco a poco ambas máquinas fueron mostrando su verdadero potencial

Incomprendida por algunos, amada por otros, lo que está claro es que Wii U fue una gran consola.

Wii U

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **1,24 GHz (Power7)** ● SOPORTE: **WUOD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2012** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **349€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **14 millones**

Un catálogo de calidad, aunque no demasiado abultado, fue la tónica que siguió marcando a Wii U en esta etapa, en la que pudimos disfrutar de joyas como *Super Smash Bros., Bayonetta 2, Mario Kart 8, Sovel Knight, Super Mario Maker* o *Splatoon*. En 2016, Nintendo anunció el fin de la producción de la consola, que aún está destinada a uno de los juegos más prometedores de los últimos años: *Zelda: Breath of the Wild.*

NOVEDADES PS4

Aventura · Naughty Dog · 1-8 jugadores · Castellano · 49,95 € · 30 de julio

Cuando es posible mejorar el mejor juego de 2013...

THE LAST OF US REMASTERIZADO

Más de 200 galardones, entre ellos el nuestro a mejor juego de 2013, avalan a *The Last of Us* como la obra cumbre de PS3... que también podéis disfrutar ya en PlayStation 4.

NOVEDADES PS4 - Xbox One - PC

Rockstar · Aventura de acción · 1-30 jugadores · Castellano (textos) · 69,95 € · Disponible

Obra maestra en dos generaciones

GRAND THEFT AUTO V

Rockstar nos sorprendió el año pasado con un juego insuperable... pero con el paso a la nueva generación *GTA V* es todavía mejor de lo que recordábamos.

NOVEDADES

Survival Horror · Capcom · 1 jugador · Castellano · 19,90 € · Ya disponible

Cuando una remasterización no basta

RESIDENT EVIL HD REMASTER

Tras una capa de pintura, a 1080p, la mansión Spencer vuelve a abrir sus puertas para contarnos la historia que nos cautivó en 2002 (y en 1996).

AVANCE Wii U

The Legend of Zelda
Twilight Princess HD

OTRO GRAN ZELDA QUE REGRESA, DIEZ AÑOS DESPUÉS, EN HD

El modelo Super Slim fue la última revisión de PS3 en salir al mercado.

Xbox 360 dijo adiós finalmente después de muchos años dando alegrías a sus usuarios.

Algunas remasterizaciones sí que llevaban detrás un profundo lavado de cara que las convertía en productos "justificados". Títulos como *GTA V*, que corrían algo "justos" en PS3 y 360, mejoraron exponencialmente tras su salto a PS4 y Xbox One.

Rizar el rizo, o remasterizar un remake... ¿Eran realmente necesarias estas versiones? La polémica estaba servida.

invasión remasterizada

Fue uno de los aspectos más criticados y debatidos durante el arranque de esta generación de consolas, momento que muchas compañías aprovecharon para sacar revisiones "con mejoras" de algunos de sus títulos más exitosos de los últimos años. Desde luego, el abuso de "remasters" se produjo, y -lo que es peor- muchos de ellos no ofrecieron extras o mejoras de interés que justificaran el lanzamiento de una versión HD. Aún así, también hubo claras excepciones, como *GTA V*, *The Last of Us Remasterizado* o *Halo: The Master Chief Collection*, que aportaron valor añadido a la experiencia, pero está claro que estos "remasters" son siempre un tema bastante peliagudo y en el que hay opiniones para todos los gustos entre los jugadores.

XBOX 360

FABRICANTE: **Microsoft** · CPU: **IBM Xenon** · SOPORTE: **DVD** · FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** · PRECIO DE LANZAMIENTO: **399€** · NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **85 millones**

Como en el caso de PS3, Xbox 360 todavía siguió dando algunas alegrías a sus usuarios gracias a algunos lanzamientos multiplataforma de calidad e, incluso, a la llegada de exclusivos como Titanfall. Aun así, Xbox One fue ganando poco a poco terreno hasta desbancar por completo a 360, que siempre nos quedará para el recuerdo como una de las mejores consolas de la historia.

XBOX ONE

FABRICANTE: **Microsoft** ● CPU: **AMD Jaguar x86-64** ● SOPORTE: **Blu Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2013** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **499€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: **24 millones**

La llegada del pack sin Kinect en 2014, junto a su correspondiente rebaja de precio, ayudaron a despegar definitivamente a Xbox One, que en tres años ha demostrado ser una impresionante consola con un catálogo muy completo, en el que conviven en armonía joyas "third party" como *The Witcher 3* o *MGS V*, con exclusivos imprescindibles, como *Forza Horizon 2*.

En 2016 Microsoft lanzó Xbox One S, una versión más pequeña y eficiente.

como de un gran número de juegos, exclusivos y multiplataforma, que -ahora sí- marcaban una clara diferencia con todo lo anterior y las convertían en unas máquinas de lo más apetecibles, algo que se potenció aún más en 2016, con la llegada de la versión "S" de Xbox One y "Slim" de PS4.

La historia "terminable" de Wii U

Ajena a todo esto, Nintendo siguió apostando fuerte por Wii U, dotándola de potentes juegos exclusivos repletos de calidad, sobre todo en 2014 y 2015. Juegos como *Bayonetta 2, Mario Kart 8, Super Smash Bros.* o *Xenoblade Chronicles* hicieron que los fans de la Gran N estuvieran más que satisfechos con su máquina, que, pese a ser de "nueva generación", jugaba en otra liga, sobre todo en cuestión de potencia técnica, respecto a sus rivales de Sony y Microsoft. Esta notable diferencia se dejó notar menos al principio, y la consola recibió algunos títulos multiplataforma,

> En noviembre de 2016 Nintendo confirmaba el cese de producción de Wii U y el lanzamiento en marzo de 2017 de Nintendo Switch, su nueva consola, que llegaría en marzo de 2017

pasión por lo retro

Qué os vamos decir nosostros mientras leéis esta serie de suplementos, pero es evidente que "lo retro" no solo nunca ha pasado de moda, sino que cada vez pega con más fuerza. Eso lo saben también las diferentes compañías, que en esta etapa buscaron tocarnos la vena nostálgica a través de un gran número de recursos. Desde nuevas consolas, como NES Mini, a recopilatorios o remasterizaciones de joyas clásicas, pasando por el anuncio de "remakes" o de regresos de personajes muy queridos en el pasado. ¡Si es que somos unos sentimentales!

NES Mini, la versión miniaturizada de NES con 30 de sus mejores juegos preinstalados, se covirtió en todo un fenómeno de masas tras su lanzamiento, en noviembre de 2016. Hacerse con una en las primeras semanas fue una tarea casi imposible.

crecimiento digital

Tras su importante evolución en la época de PS3 y Xbox 360, Sony, Microsoft y Nintendo tenían claro el enorme potencial que se escondía tras los desarrollos "indie" y la distribución digital. Por ello, las 3 compañías dotaron a sus nuevas máquinas y a los diferentes estudios de todas las facilidades posibles para desarrollar sus ideas, así como para que pudieran publicarlas en las diferentes "tiendas virtuales". Gracias a esta serie de iniciativas, la cantidad y calidad de juegos descargables fue en aumento de forma exponencial durante esta época, en la que -en ocasiones- estos títulos, que no estaban destinados al formato físico, consiguieron sorprendernos más que algunos de los potentes "Triple A". ¡Una auténtica fuente de talento!

PS VITA

FABRICANTE: **Sony** ● CPU: **ARM Cortex-A9** ● SOPORTE: **PSVGC** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2012** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: **14 millones**

La portátil de Sony nunca acabó de cuajar del todo entre el grueso de los usuarios y, sobre todo, entre las compañías desarrolladoras, incluida la propia Sony, que poco a poco fue dejando de lado a la máquina hasta casi "venderla" como un complemento para PS4. Una verdadera lástima debido a su enorme potencial, que nos dejó en esta época juegazos de la talla de *Persona 4* o *FFX/ X-2 Remaster*.

En 2014 salió PS Vita Slim, con un tamaño menor y pantalla LCD, en lugar de OLED.

como *Watch Dogs*, pero, poco a poco, las desarrolladoras "third party" fueron dejándola de lado y centrándose en PS4 y Xbox One, algo que fue determinante para que Wii U nunca llegara a despegar con fuerza en todo el mundo y, finalmente, Nintendo anunciara el, para muchos prematuro, cese de su producción en noviembre de 2016.

La nueva, nueva generación.

El anuncio de Nintendo Switch, la nueva consola de Nintendo que verá la luz en marzo de 2017, fue la "puntilla" definitiva para Wii U, pero esta prometedora apuesta no fue la única nueva máquina que nos dieron a conocer en esta época. Pese a los buenos resultados de sus consolas actuales, Microsoft y Sony dieron un paso al frente y anunciaron sus dos nuevas plataformas, con las que no buscaban sustituir a PS4 y Xbox One, sino ofrecer una vía a los jugadores más exigentes que buscaran sacar todo el partido al catálogo de sus juegos con la resolución 4K por bandera. Así, Microsoft mostró brevemente Project Scorpio, un brutal sistema que llegará a lo largo de 2017, mientras que Sony, adelantándose a la jugada, lanzó en noviembre de 2016 PS4 Pro, una versión "vitaminada" de su máquina, aunque inferior en términos de potencia a Scorpio, y que presentaba como principales un mejor rendimiento, posibilidad de alcanzar resoluciones 4K en los juegos y un mejor funcionamiento de PS VR, las gafas de

PS4

FABRICANTE: **Sony** ● CPU: **AMD X-86 64** ● SOPORTE: **Blu Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2013** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **399€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: **50 millones**

La flamante máquina de Sony abusó, quizá en exceso, de los juegos remasterizados para hacer catálogo, pero por suerte éste fue creciendo poco a poco en cantidad y calidad, ofreciendo a sus usuarios versiones ligeramente mejores (en el plano técnico) de algunos títulos multiplataforma, así como un buen número de exclusivos de mucha calidad, como *Bloodborne, Until Dawn* o el genial *Uncharted 4*.

En 2016 llegó el modelo Slim,

NOVEDADES Xbox One

UN "EJERCICIO" DE HISTORIA...

Esto sí que es una colección "guapa"

RARE REPLAY

Los recopilatorios de videojuegos alcanzan un nuevo nivel con Rare Replay, que recoge 30 años de historia de una de las grandes.

Banjo Kazooie y Kameo

RETRO HOBBY JUEGO SONIC

SONIC

ANILLOS DE ORO PAR... UNAS BODAS DE PLA...

NAOTO OSHIMA CREÓ EL ASPECTO DE SONIC Y YUJI NAKA PUSO LA VELOCIDAD.

UN BREVE REPASO A LO MEJOR

Gracias a Retro Hobby, a nuestros reportajes especiales e incluso a esta serie de suplementos, en Hobby Consolas siempre hemos tratado de colmar vuestras "ansias retro" mes tras mes. ¡Y es que es un tema que da para mucho y que nos encanta!

ADAM

INTELLIVISION MUSIC SYNTHESIZER

COLECOVISION EXPANSION MODULE 1

LIGHT PEN

New Nintendo 3DS XL fue la última (y mejor) revisión de 3DS en ver la luz.

NINTENDO 3DS

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **ARM 11 Dual-Core** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2011** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: **60 millones**

La portátil de Nintendo siguió alimentando su ya extenso catálogo con numerosos títulos imprescindibles. *Super Smash Bros.* o *Bravely Default* en 2014, *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* o *Xenoblade Chronicles 3D* en 2015, o *Pokémon Sol y Luna* en 2016 son buenos ejemplos del altísimo nivel que ha mantenido la máquina en esta etapa.

NINTENDO 2DS

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **ARM 11 Dual-Core** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2013** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **129€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **60 millones (total 3DS)**

La versión "low cost" de 3DS tuvo una gran acogida en su lanzamiento, algo que se ha seguido manteniendo hasta la actualidad. Con la sencillez y robustez por bandera, 2DS siempre ha sido una excelente opción para aquellos que quieren disfrutar del extenso catálogo de 3DS sin desembolsar demasiado dinero por una consola.

PS VR A EXAMEN HARDWARE

El pasado 13 de octubre, y tras más de una década en desarrollo, llegó a las tiendas PS VR, el visor de realidad virtual de Sony. Toca dar cuenta de él...

E3

LA HORA DE LA REALIDAD VIRTUAL

Todavía no ha llegado la era en la que el E3 está protagonizado por la RV pero está claro que la batalla por dominar el mercado ha empezado en la feria angelina.

HOLOLENS

HOLOLENS PROTAGONIZÓ UNA DEMO DE MINECRAFT QUE NOS DEJÓ ALUCINANDO

OPINIÓN

OTROS VISORES

La mayor potencia de PS Pro vino acompañada de un aumento de tamaño, peso y consumo eléctrico.

La variedad de gafas VR disponibles en el mercado creció de forma muy importante, por lo que en la revista os ofrecimos diferentes reportajes y comparativas en los que os hablábamos de las virtudes y defectos de cada uno de estos dispositivos.

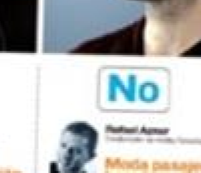
rivalidad virtual

Los escarceos de los videojuegos con la Realidad Virtual no son algo nuevo, pero 2016 fue el año en el que, por fin, esta tecnología llegó de forma masiva a los jugadores. Primero fueron Oculus Rift y HTC Vive para PC y, después, PS VR llegó a PS4 dispuesto a cambiar la forma en la que sus usuarios juegan a la consola. Aunque aún es pronto para valorar si esta apuesta marcará el futuro de la industria, lo que está claro es que las experiencias que han puesto a nuestro alcance estos dispositivos es algo que todo jugador debería probar.

de ... el futuro de la industria?

Sí

No



Sony y Microsoft también presentaron nuevas consolas: PS4 Pro, que llegó en 2016 y Project Scorpio, que lo haría en 2017, prometían satisfacer a los jugadores más exigentes

Realidad Virtual de Sony que, tras meses y meses dando que hablar con "Project Morpheus", por fin estaban disponibles para todos los usuarios de sus consolas.

Un futuro aún más prometedor.
Así las cosas, la aún joven octava generación de consolas cambiaba la forma tradicional de entender estas plataformas y nos instaba a estar muy atentos a los próximos años, empezando ya en 2017, en los que la versatilidad, la potencia técnica y la búsqueda de nuevas experiencias prometían depararnos un panorama realmente apasionante y en el que, al final, todo estará al servicio de la verdadera razón de todo: juegos y más juegos que nos harán soñar y redescubrir por qué nos gusta tanto este pequeño gran mundillo que lleva tanto tiempo formando parte indispensable de nuestras vidas.

Y, por supuesto, en Hobby Consolas seremos, como desde hace más de un cuarto de siglo, vuestros más fieles compañeros en esta nueva aventura que seguiremos viviendo con la pasión e ilusión que nos caracteriza . Por otros 25 años repletos de grandes consolas, juegos y sueños, pero, sobre todo... ¡de vuestra compañía!

FABRICANTE: **Sony** ● CPU: **AMD X-86 64** ● SOPORTE: **Blu Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2016** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **399€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: N/D

Alcanzar la resolución 4K y mejorar el rendimiento de PS VR fueron las motivaciones principales que llevaron a Sony a lanzar PS4 Pro en 2016. La consola, que busca convivir y no sustituir a PS4, no tendrá juegos exclusivos "solo para ella", pero sí ofrece mejoras en el plano técnico en muchos de ellas, algo que parece que se potenciará aún más en el futuro, cuando los desarrolladores saquen todo su partido.

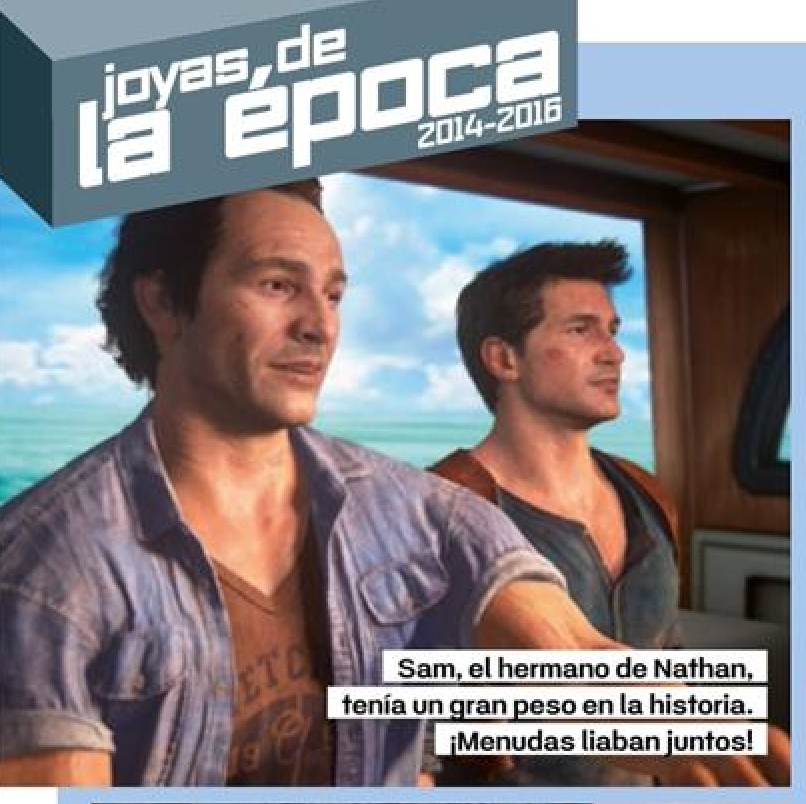
Nintendo también apostó muy fuerte por el online en Wii U con títulos como Splatoon o Mario Kart 8.

Los MMO, o juegos de rol multijugador masivo, llevaban mucho tiempo arrasando en PC, pero poco a poco también fuero aumentando su presencia en consola, cuya potencia era ahora capaz de albergar sus gigantescos mundos online.

Destiny, el nuevo juego de los creadores de *Halo*, centró el mayor peso de su desarrollo en las opciones multijugador online.

potenciando el juego online

Las partidas multijugador a través de internet en consola ya gozaron de una gran repercusión y popularidad en la época de PlayStation 3 y Xbox 360, pero con la llegada de Wii U, PS4 y Xbox One, el juego online se potenció aún más. Poco a poco, la mayoría de títulos y sagas, incluidas muchas de las que tradicionalmente nunca habían ofrecido multijugador de ningún tipo, fueron añadiendo esta modalidad, que cada vez cobraba más importancia entre los jugadores. Por este motivo, también proliferaron cada vez con más fuerza los títulos cuyas propuestas eran principal o únicamente online, como *Destiny, The Division, Splatoon, Rocket League* o *The Elder Scrolls Online*. Sin duda, todo un mundo de posibilidades.


Sam, el hermano de Nathan, tenía un gran peso en la historia. ¡Menudas liaban juntos!

La escalada seguía siendo una de las mecánicas principales en la aventura.

su paso por la revista

El espectacular "teaser" que se estrenó en 2013, los retrasos que sufrió el juego con cambio de directores incluido... *Uncharted 4* dio mucho que hablar durante varios años, y aún más después de su salida.

1 despedida a lo grande uncharted 4 el desenlace del ladrón

- COMPAÑÍA: **Sony**
- CONSOLA: **PS4**
- AÑO: **2016**
- Nº DE LA REVISTA: **299**
- NOTA: **98**

¡mosquis!

N. DRUCKMANN Y B. STRALEY, directores de *The Last of Us*, cogieron el proyecto tras la marcha de Ammy Henning.

LAS FALLAS DE VALENCIA acogieron a un "nitot" inspirado en el juego con motivo de su lanzamiento.

Nathan Drake culminó su particular desenlace con uno de los mejores exclusivos de lo que va de generación. Todo un portento de poderío técnico y de diversión a raudales.

La genial trilogía Uncharted nos regaló en PS3 un rico universo repleto de carismáticos personajes, momentos frenéticos y aventura, mucha aventura. Con *Uncharted 4*, Naughty Dog concentró lo mejor de las anteriores entregas y lo cocinó a fuego lento en los poderosos circuitos de PS4, dando como resultado un título absolutamente brillante en todos sus apartados. El "espíritu *Uncharted*" no sólo seguía ahí, sino que se vio potenciado con una genial historia, situaciones para el recuerdo y una factura técnica que consiguió asombrarnos. ¡Qué grande eres, Nathan Drake!

OPINIÓN

Naughty Dog se ha sacado de la manga la mejor exclusiva de lo que llevamos de generación. *Uncharted 4* es una de esas experiencias vitales que explican por qué los videojuegos son un arte y que debería estar prohibido perderse. Lejos de conformarse, Nathan Drake se ha despedido con un tesoro que es oro puro.

98

nuestra nota

Tiene el honor de haberse llevado nuestra nota más elevada en lo que va de generación. Y es que fue muy difícil encontrarle algún fallo a la nueva aventura de Nathan Drake en PS4.

El juego copó varios reportajes exclusivos.

2 las mejores tortas... "for u"

super smash bros.

- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Wii U**
- AÑO: **2015**
- N° DE LA REVISTA: **282**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

LA VERSIÓN PARA 3DS salió unos meses antes y compartía mucho contenido con el título para Wii U.

LOS AMIIBO estrenaron sus funcionalidades con este juego, que contribuyó al gran éxito de las figuras.

Una de las sagas de Nintendo que más diversión nos ha proporcionado en los últimos años se estrenó en Wii U con una fuerza inusitada. ¡Y manteniendo toda su frescura original!

Era uno de los más esperados de Wii U, y el arcade de lucha de Nintendo, una vez más, no defraudó. Apoyado en un contundente apartado técnico, en el que destacaban la resolución 1080p y los 60fps, 51 luchadores provenientes de juegos de la Gran N y de otros títulos "invitados" saltaron al ring para disputar unos combates divertidísimos y que, en esta versión, alcanzaba cotas épicas cuando eran 8 los jugadores que luchaban simultáneamente. Pero esta no fue la única novedad, y el juego también incluyó varios modos exclusivos, como Mundo Smash o Retos a la Carta, compatibilidad con las figuras Amiibo y la posibilidad de disputar unas partidas online que funcionaban como la seda. Todo esto, unido a su legendaria jugabilidad, hicieron de *Super Smas Bros*. uno de los mejores juegos de Wii U.

Juegos de LUCHA

Se acaba el año, pero no las ganas de repatir estopa a diestro y siniestro. ¿Queréis conocer a nuestros próximos 'sparrings'?

86 SUPER SMASH BROS

87 UFC ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

88 BLAZBLUE CHRONO PHANTASMA

Y además...

su paso por la revista

Tanto la versión para 3DS como la de Wii U recibieron una gran atención en la revista. No olvidemos de que se trata de una de las sagas más importantes y divertidas de Nintendo de los últimos años.

NOVEDADES

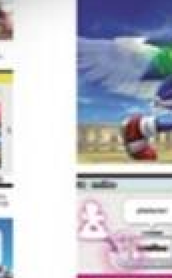
Una inmensidad de diversión

SUPER SMASH BROS. FOR Wii U

Smash para 8

LUCHA Y DESBLOQUEA

En nuestro análisis destripamos todos los secretos del esperado juego de lucha de Nintendo.



UNO DE LOS JUEGOS MÁS COMPLETOS Y DIVERTIDOS QUE JAMÁS HEMOS JUGADO

NUESTRO VEREDICTO

Sonic, la mascota de Sega, no perdió la oportunidad de repartir estopa.

Los combates "a 8" eran una auténtica locura... ¡de diversión!

nuestra nota

Sin duda, uno de los mejores juegos del catálogo de Wii U, que nos enamoró por su infalible jugabilidad, su mastodóntica duración y por su impecable factura técnica. Un juego imprescindible.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los combates a 8** aportan un gran plus, y hay muchos mandos compatibles.
- **Jugabilidad y personajes** del más alto nivel. Una gran celebración de Nintendo y los videojuegos.

Lo peor

- **No hay "modo aventura"** al estilo del Emisario Subespacial de Wii.
- **No se puede controlar** personalmente a las figuras amiibo, sino que se limitan a una inteligencia artificial.

Alternativas

- **Injustice: Gods Among Us** es un muy buen juego de lucha que también incluye personajes memorables (de DC Comics)
- **Mario Kart 8** no es del mismo género, pero también ofrece una gran diversión con personajes de Nintendo.

GRÁFICOS	Excelente fluidez (60 fps) y gran resolución (1080p). Genial diseño de escenarios y recreación de personajes.	94
SONIDO	Incluye una infinidad de melodías remezcladas de inolvidables juegos, además de nueva música.	97
DURACIÓN	Por muchas horas que le echéis, os seguirán quedando desafíos por superar y combates por librar.	98
DIVERSIÓN	No hay palabras suficientes para expresar toda la diversión que este juego puede proporcionarnos.	97
PUNTUACIÓN FINAL		**97**

Valoración

Es todo lo que esperábamos y más. Tanto si lo juega una persona como si lo juegan ocho, su magnífica jugabilidad y contenidos son garantía de cientos (o miles) de horas de diversión. El mayor imprescindible de Wii U hasta ahora.

El número de Pokémons aumentó considerablemente, pero no faltaron a la cita los viejos conocidos.

AVANCE 3DS

23 DE NOVIEMBRE ■ GAME FREAK / NINTENDO ■ ROL

Pokémon Sol y Pokémon Luna

LA NUEVA EVOLUCIÓN DE POKÉMON

TRAS VEINTE AÑOS DE SAGA, ES DIFÍCIL SORPRENDER... PERO POKÉMON SOL Y LUNA LO CONSIGUEN

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

EDICIÓN EXCLUSIVA GAME

LAS CLAVES

su paso por la revista

Los Pokémon vivieron una época dorada (otra más) en 2016, lo que hizo que su presencia en la revista fuese muy habitual, en especial para hablaros de este *Sol y Luna*, al que esperábamos con impaciencia.

LO MEJOR

LO PEOR

POKÉMON SOL Y LUNA HAN CONSEGUIDO SUMERGIRNOS DE LLENO EN UNA HISTORIA ÉPICA Y TREPIDANTE

En nuestro análisis nos deshicimos en elogios ante la nueva entrega de *Pokémon*.

3 pokémon de nueva generación

pokémon sol y luna

- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **3DS**
- AÑO: **2015**
- Nº DE LA REVISTA: **305**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

LA SÉPTIMA GENERACIÓN, o Generación VII, de *Pokémon* se estrenó en este juego.

EL 20 ANIVERSARIO de la saga también coincidió con el lanzamiento Sol y Luna.

Nunca han dejado de estar "de moda", pero 2016 fue un año alucinante para Pokémon, que arrasaron como nunca con Go! y con este juegazo para 3DS.

Tras instalarse en los móviles de medio mundo gracias a Pokémon Go!, los "monstruos" más famosos de las consolas volvieron a su hábitat natural, o lo que es lo mismo, a las máquinas portátiles de Nintendo. En esta ocasión fue 3DS la elegida para albergar a la nueva entrega de la saga, que se convirtió, por méritos propios, en una de las mejores de su historia. Con un número ingente de novedades, que abarcaron desde las mejoras en el plano técnico a las estrategias de combate, pasando por la inevitable aparición de nuevas criaturas, *Sol y Luna* también destacaron por su genial historia, mucho más profunda y mejor llevada que en anteriores juegos, y que consiguió que nuestra viaje por la región de Alola fuese toda una aventura de las que nunca se olvidan.

OPINIÓN

Ya sea como amante de los juegos de esta saga desde que empecé con *Pokémon Amarillo* en una vieja y desgastada Game Boy Color, o como jugador competitivo de *Pokémon, Sol y Luna* me parecen unas verdaderas obras maestras en todos los aspectos. Nintendo, Game Freak y TPCi han cumplido con creces.

97

El apartado gráfico mejoró de forma considerable respecto a anteriores entregas.

nuestra nota

Uno de los juegos con mayor puntuación de la historia de Nintendo 3DS, y, teniendo en cuenta la enorme calidad del catálogo de la consola, eso es un claro indicativo de lo mucho que nos gustó.

NOVEDADES PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360 - PC

A Hideo Kojima Game

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

Si la venganza es un plato que se sirve mejor frío, entonces *The Phantom Pain* está a la misma temperatura que la isla de Shadow Moses. Kojima lo ha vuelto a hacer...

Las palabras pueden matar

UNA SERPIENTE CON ALAS

NO ES INFILTRACIÓN DE UN SOLO HOMBRE

su paso por la revista

Maestro del "hype", Hideo Kojima se encargó de calentar el ambiente durante los meses previos al lanzamiento, y nosotros caímos gustosamente en la trampa de nuestra serpiente más querida.

4 la serpiente amplía horizontes

metal solid gear v the phantom pain

- COMPAÑÍA: **Konami**
- CONSOLA: **PS4, PS3, Xbox 360, Xbox One**
- AÑO: **2015**
- Nº DE LA REVISTA: **290**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

HIDEO KOJIMA, creador de *Metal Gear*, abandonó Konami (y la saga) poco después del lanzamiento del juego.

PS3 Y XBOX 360 también tuvieron su versión, algo posible gracias a la flexibilidad del Fox Engine.

Solid Snake demostró que también era capaz de dominar los desarrollos de mundo abierto y nos presentó el *Metal Gear Solid* más "distinto" y completo de la historia de la saga. ¡Nunca tuvimos tantas posibilidades de infiltración!

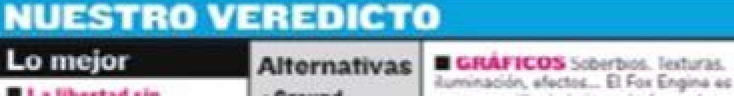
La libertad de acción alcanzó un nivel superior con el nuevo juego del gran Hideo Kojima, que una vez más consiguió reinventarse para crear una aventura la altura de la leyenda del no menos grande Snake. El sigilo y la infiltración siguieron siendo las bases en esta nueva entrega de la saga, pero ahora las posibilidades eran mucho más grandes que nunca gracias a su desarrollo tipo "sandbox", que nos permitía afrontar las misiones en un orden no establecido y a través de infinitas estrategias. Técnicamente sobresaliente gracias al uso del motor Fox Engine, la quinta entrega de la saga se convirtió en una genial despedida por parte de su creador y en uno de los títulos indispensables de esta generación ¡Gracias Kojima!

nuestra nota

Unas notas sobresalientes, de las que destacó su 99 en gráficos. El juego era una auténtica delicia para los sentidos, sobre todo si lo jugábamos en consolas de nueva generación.

El uso del motor Fox Engine permitió que los personajes lucieran de forma casi fotorrealista.

Solid Snake volvió a ser el protagonista indiscutible en esta entrega, que destacó por su gran extensión.



NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor	Alternativas		Valoración
■ **La libertad sin parangón** y las cientos de opciones y posibilidades. Es prácticamente infinito. ■ **El apartado gráfico y el sonoro** son sublimes. No habéis visto ni oído nada igual.	• **Ground Zeroes.** El prólogo de *TPP*, más que una alternativa, es esencial para entender la historia.	■ **GRÁFICOS** Soberbios. Texturas, iluminación, efectos... El Fox Engine es una maravilla de la ingeniería moderna. **99** ■ **SONIDO** Clásicos de los 80 que tararearéis hasta la saciedad y temas vocales que os harán llorar de emoción. **99**	Hideo Kojima se despide de su saga entonando una elegía, un poema de sangre y venganza que ya es parte del Olimpo de los videojuegos. *The Phantom Pain* es el GOTY 2015 y el mejor juego de sigilo e infiltración que se ha creado hasta la fecha.
Lo peor			
■ **No emociona** como otras entregas y no cierra la saga todo lo satisfactoriamente que nos habría gustado. ■ **La traducción** es bastante irregular: frases erróneas, poca coherencia...	• **MGS: Peace Walker HD** es perfecto para apreciar la evolución de *TPP*, y su argumento también juega un gran papel.	■ **DURACIÓN** Solo completar la historia principal os llevará alrededor de 40 horas... y eso no es ni un 50% del total. **97** ■ **DIVERSIÓN** Es tan variado que es imposible cansarse y hay sorpresas esperando detrás de cada esquina. **95** **PUNTUACIÓN FINAL 97**	

Los combates, muy duros en su mayoría, gozaban de una gran profundidad..

5 the witcher III wild hunt

- COMPAÑÍA: **CD Projekt RED**
- CONSOLA: **PS4, Xbox One**
- AÑO: **2015**
- Nº DE LA REVISTA: **287**
- NOTA: **95**

Geralt de Rivia protagonizó un juego tan bueno y profundo, que casi parecía cosa de brujería.

Geralt y su inseparable Sardinilla recorrieron las 3 zonas del juego (Velen, Islas Skellige y Novigrado) en una inmensa aventura que superaba holgadamente las 100 horas de duración y en la que el brujo se enfrentaba a cientos de variadas misiones, hiladas finamente a través de un excepcional argumento. Los geniales combates a tiempo real, que combinaban el uso de armas con señales, o hechizos, ponían la guinda a un RPG mastodóntico, y con una personalidad inigualable.

Geralt protagonizó esta espectacular portada con motivo de su tercer juego.

su paso por la revista

El Brujo nos tenía hechizados desde hacía años, pero cuando descubrimos que preparaba una nueva aventura, volvimos a reavivar la "magia".

nuestra nota

Unas puntuaciones tan altas como equilibradas para una aventura excepcional en todos los sentidos.

NUESTRO VEREDICTO			Valoración
Lo mejor La cantidad y variedad de situaciones. El apartado gráfico. **Lo peor** El sistema para escalar. Los tiempos de carga.	**Alternativas** • Dragon Age Inquisition • Bloodborne	GRÁFICOS 94 SONIDO 90 DURACIÓN 96 DIVERSIÓN 95 PUNTUACIÓN FINAL 95	El trabajo de CD Projekt RED es absolutamente bestial. Su capacidad para crear un universo del que no queremos salir no tiene, a día de hoy, ningún rival en el mundo rolero. Absolutamente imprescindible para fans y no fans.

6 dark souls III

- COMPAÑÍA: **Bandai Namco**
- CONSOLA: **PS4 y Xbox One**
- AÑO: **2016**
- Nº DE LA REVISTA: **298**
- NOTA: **95**

Hidetaka Miyazaki regresó a la saga *Souls* para hacer lo que mejor se le da: ¡matarnos una y otra vez!

La legendaria dificultad y profundas mecánicas de la serie alcanzaron su culmen en esta tercera entrega, que recogió lo mejor de las anteriores y equilibró todos sus apartados para ofrecernos la "experiencia Souls" definitiva. Las nuevas habilidades de batalla, unidas a unos escenarios más grandes que nunca antes en la serie y a un genial apartado técnico, en el que la oscura ambientación volvía a ser la partitura principal, hicieron de *Dark Souls 3* un juego imprescindible.

su paso por la revista

Tras *Bloodborne*, nos moríamos (literalmente) de ganas por probar lo nuevo de FromSoftware, por lo que le dimos mucho protagonismo en la revista.

El alto nivel de dificultad siguió siendo una seña de identidad en esta entrega.

La tenebrosa ambientación siguió presente en esta entrega.

OPINIÓN

Es difícil transmitir con palabras todos los sentimientos que puede llegar a despertar *Dark Souls III*. Aprovechando los cimientos de sus antecesores, FromSoftware nos ha bendecido con la aventura más equilibrada, desafiante y emotiva de toda su historia. La llama nunca había estado tan viva.

95

nuestra nota

Los elogios marcaron nuestra valoración del *Dark Souls III*, al que calificamos como una auténtica joya.

Los escenarios eran más amplios y coloridos que anteriores entregas.

7 fallout 4

- COMPAÑÍA: **Bethesda**
- CONSOLA: **PS4, One**
- AÑO: **2015**
- Nº DE LA REVISTA: **293**
- NOTA: **95**

Posibilidades de juego casi ilimitadas y una duración enorme, compensaron de sobra un nivel técnico que se quedaba un poco atrás.

Sobrevivir a un holocausto en un futurista mundo post-apocalíptico volvió a ser la propuesta del nuevo *Fallout*, que no destacó por su innovación, pero que nos enganchó como pocos debido a la inmensidad de su escenario principal, El Yermo, en el que teníamos disponibles cientos de misiones y tareas secundarias que podíamos realizar con total libertad, y entre las que destacaban la construcción de refugios, la mejora de habilidades o los combates. Toda una experiencia.

Pip Boy aprueba la calidad de la portada que dedicamos a *Fallout 4*

nuestra nota

"Un verdadero mundo en el que sumergirnos durante meses" ¿Se puede decir más en menos palabras?

NUESTRO VEREDICTO		
GRÁFICOS	75	
SONIDO	92	
DURACIÓN	95	
DIVERSIÓN	96	
PUNTUACIÓN FINAL	95	

La bruja volvió a protagonizar un título realmente frenético.

8 bayonetta 2

- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **Wii U**
- AÑO: **2014**
- Nº DE LA REVISTA: **280**
- NOTA: **95**

Era uno de los exclusivos más esperados de Wii U, y nuestra bruja favorita no decepcionó.

Hideki Kamiya sacó todo el partido a Wii U para traer de vuelta a su carismática bruja, Bayonetta, quien juró lealtad a Nintendo a la hora de volver a hacernos disfrutar con sus combates. ¡Y qué combates! El profundo sistema de combos fue el complemento ideal para un desarrollo repleto de intensidad, en el que no había un momento para el respiro, y que nos dejó boquiabiertos debido a la gran variedad de situaciones y a la impresionante ambientación y calidad técnica.

En nuestro análisis nos deshicimos en elogios para la bruja.

su paso por la revista

Fue una de las apuestas más fuertes de Nintendo para Wii U, por lo que seguimos su desarrollo muy de cerca desde que Platinum Games lo mostró por primera vez.

nuestra nota

Gracias a su calidad, se convirtió en un motivo de peso para hacerse con una Wii U, lo que se dejó notar en nuestra nota.

9 batman ark

- COMPAÑÍA: **Warner Bros.**
- CONSOLA: **PS4, Xbox One**
- AÑO: **2015**
- Nº DE LA REVISTA: **288**
- NOTA: **95**

Batman acudió una vez más a nuestra llamada para hacernos disfrutar... como murciélagos.

La inclusión del Batmóvil como vehículo manejable fue la principal novedad de la nueva entrega de la serie *Arkham*, que volvió a manos de Rocksteady para sumergirnos de nuevo en la oscura Gotham. Pero las posibilidades del vehículo, que compartía protagonismo con Batman, no fueron lo único destacable; la aventura brilló con luz propia en el resto de sus apartados, sobre todo en lo referente a sorpresas, trama y apartado técnico, que lucía mucho más espectacular que nunca.

su paso por la revista

El regreso a la saga de Rocksteady hizo que pusiéramos todas nuestras esperanzas en el juego, lo que se tradujo en un seguimiento muy cercano.

Por tierra o aire, recorrer Gothan era una experiencia imperdible.

El control, que mezclaba simulación y arcade, era una auténtica delicia.

kham knight

10 forza horizon 2

- COMPAÑÍA: **Microsoft**
- CONSOLA: **Xbox One**
- AÑO: **2014**
- Nº DE LA REVISTA: **280**
- NOTA: **95**

La sensación única de tener kilómetros por delante para recorrer con los mejores coches nos convenció por completo en esta entrega de *Forza*.

El segundo "spin off" de Forza nos puso al volante de más de 200 vehículos, repartidos en distintas categorías, con los que teníamos por delante kilómetros y kilómetros de vía en un precioso mundo abierto ambientado en el sur de Francia y el norte de Italia. La fórmula se mejoró notablemente respecto a la primera entrega y creció para convertirse en una obra mastodóntica, repleta de contenido por descubrir, campeonatos en los que competir y muchas horas de diversión al volante.

NOVEDADES Batman Arkham Knight

Adelante "gachetobrazo"

Harley

El universo de Gotham se reflejó con más realismo que nunca antes.

COMPARATIVA Forza Horizon 2 vs DriveClub

FORZA HORIZON 2 vs DRIVECLUB

	Forza Horizon 2	DriveClub	Conclusión
Garaje			
Conducción			
Escenarios			
Modo para un jugador			
Multijugador online			

	Forza Horizon 2	DriveClub	Conclusión
Pericia de los rivales			
Chasis gráfico			
Taller de modificación			
Motor sonoro			

Y EL MEJOR ES... FORZA HORIZON 2

NOVEDADES Xbox One

VELOCIDAD EN EL MEDITERRÁNEO

El rey de la conducción en libertad

FORZA HORIZON 2

Algunos de los mejores vehículos del mundo se daban cita en este genial título.

nuestra nota

Pocas pegas fuimos capaces de sacar a la nueva aventura de Batman, que nos convenció totalmente.

NUESTRO VEREDICTO			Valoración
Lo mejor	**Alternativas**	**GRÁFICOS** 95	Se ha hecho rogar, pero Rocksteady se despide de Arkham como solo los grandes saben hacer: con un título que se recordará durante mucho tiempo, tanto por su guión, como por sus sorpresas y sus innovaciones jugables. Debéis jugarlo sí o sí...
Trama, sorpresas, doblaje, diversión...	• Cualquiera de los Arkham anteriores	**SONIDO** 97	
El Batmóvil	• Mundos abiertos	**DURACIÓN** 93	
Lo peor		**DIVERSIÓN** 95	
La falta "épica"			
El control del batmóvil		**PUNTUACIÓN FINAL 95**	

nuestra nota

Lo calificamos como el mejor juego de conducción de mundo abierto que se ha hecho jamás para consola.

NUESTRO VEREDICTO			Valoración
Lo mejor	**Alternativas**	**GRÁFICOS** 95	Se ha hecho rogar, pero Rocksteady se despide de Arkham como solo los grandes saben hacer: con un título que se recordará durante mucho tiempo, tanto por su guión, como por sus sorpresas y sus innovaciones jugables. Debéis jugarlo sí o sí...
Trama, sorpresas, doblaje, diversión...	• Cualquiera de los Arkham anteriores	**SONIDO** 97	
El Batmóvil	• Mundos abiertos	**DURACIÓN** 93	
Lo peor		**DIVERSIÓN** 95	
La falta "épica"			
El control del batmóvil		**PUNTUACIÓN FINAL 95**	

Los coleccionables especiales con la historia de Hobby Consolas han repasado los 25 años de historia de la revista

CUMPLIMOS 25 AÑOS

2016 ha sido el año de nuestro 25 aniversario y, además de con el suplemento que tenéis entre manos (y los 11 anteriores), lo hemos celebrado por todo lo alto, con concursos, un especial con 25 pósters... ¡Así sí!

Más de 25 años han pasado desde que salió a la venta el primer número de Hobby Consolas, con su ya mítica portada.

curiosidades de la revista

Muchos son los cambios que ha vivido Hobby Consolas en sus 25 años, pero hay algunas cosas que se han mantenido: nuestra ilusión, el espíritu original... ¡y los momentos curiosos!

Mario, Pac-Man, Dragon Quest o Game Boy fueron algunos de los que celebraron una especial onomástica.

OTROS ANIVERSARIOS

No fuimos los únicos en alcanzar una edad "señalada", y en esta época celebramos los aniversarios de juegos y consolas míticas.

Con toda confianza

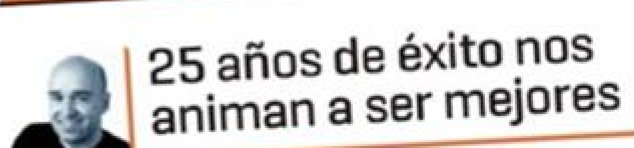
En Hobby Consolas siempre hemos apostado muy fuerte por ser totalmente transparentes con vosotros, por lo que Manuel del Campo, Director General de Axel Springer, decidió dar una explicación a todos los lectores acerca de la ligera subida de precio que tuvo la revista a partir del número 295, el correspondiente a enero de 2016.

SOBRE EL PRECIO DE LAS REVISTAS

Por Manuel del Campo

«Por solo 50 céntimos más, vamos a ofrecer un producto mucho mejor»

El número 295, que salió en enero de 2016, dio el pistoletazo de salida a nuestro último rediseño, con el que buscamos renovarnos para ofreceros la mejor información de la mejor manera.



La editorial, firmada por nuestro director, Javier Abad, es la mejor carta de presentación de cada número.

Nueva portada

El nuevo diseño también se dejó notar en nuestras portadas, que ahora mostraban un aspecto más espectacular que nunca... ¡pero manteniendo todo el espíritu "clásico" de la revista!

ADIÓS A IWATA

El 11 de julio de 2015, Satoru Iwata, director ejecutivo y presidente de Nintendo, fallecía en Kioto, Japón. Su pérdida fue un auténtico varapalo para la industria y en Hobby Consolas le rendimos homenaje.

De un vistazo

El sumario se reorganizó totalmente para hacerlo más claro, útil y visual que nunca. Ahora era muy sencillo "saltar" directamente a cualquier contenido de la revista.

Hacerse una idea general de todos los contenidos de cada número era ahora una tarea realmente sencilla.

La Realidad Virtual, y sus diferentes opciones, fue uno de los temas que desarrollamos en profundidad.

A la última

Adaptarse a los cambios en el sector era vital, por lo que crecieron los contenidos relacionados con el formato digital o con los dispositivos que eran tendencia.

MICHAEL JACKSON SÍ TRABAJÓ EN SONIC 3

La leyenda urbana ha dejado de serlo: el Rey del Pop sí compuso para *Sonic 3*, pero Sega lo ocultó ante los escándalos sexuales en los que se vio involucrado el artista. Así lo ha confesado el músico que se encargó de modificar su trabajo a base de arreglos. Menudo "Thriller".

ME LO CREO NI DE BROMA

Locuras del Sensor

Como ya era tradición en la revista, El Sensor siguió siendo nuestra sección más divertida y desenfadada. En ella pudimos leer cada mes artículos y noticias desternillantes, a veces inventadas y otras, aunque pareciera imposible, totalmente ciertas.

curiosidades de la revista 2014-2016

moldeando hobbyconsolas

Las mejores imágenes de la feria nunca podían faltar en nuestros reportajes sobre el E3.

VIVIENDO EL E3

Otro de nuestros clásicos. De nuevo, no nos perdimos ni una edición del E3 en esta época, y nos dejamos la piel para ofreceros toda su cobertura en forma de especiales.

Por primera vez, eliminamos las valoraciones parciales, puntuando a los juegos con una única nota final.

Análisis más completos

La maquetación de los análisis cambió para permitirnos incluir más cantidad de texto, cuadros más claros y pantallas de mejor calidad.

De ayer y hoy

Los reportajes "retro" se combinaron con otros de total actualidad. La idea era colmar las expectativas de todo tipo de aficionados a los videojuegos.

LOS MEJORES DE 2014

Más de 2.000 lectores participaron en la elección de los ganadores de los Premios Hobby Consolas 2014. ¡Qué haríamos sin vosotros!

No solo juegos

El cine, las series o los artículos de coleccionista ganaron protagonismo en la revista. Y es que nos encanta compartir con vosotros el mejor ocio y diversión.

Figuras, camisetas, bandas sonoras... no se nos escapó ni un solo artículo digno de estar en vuestra casa.

La muerte de Ralph Baer, el "padre de los videojuegos", nos inspiró un genial reportaje.

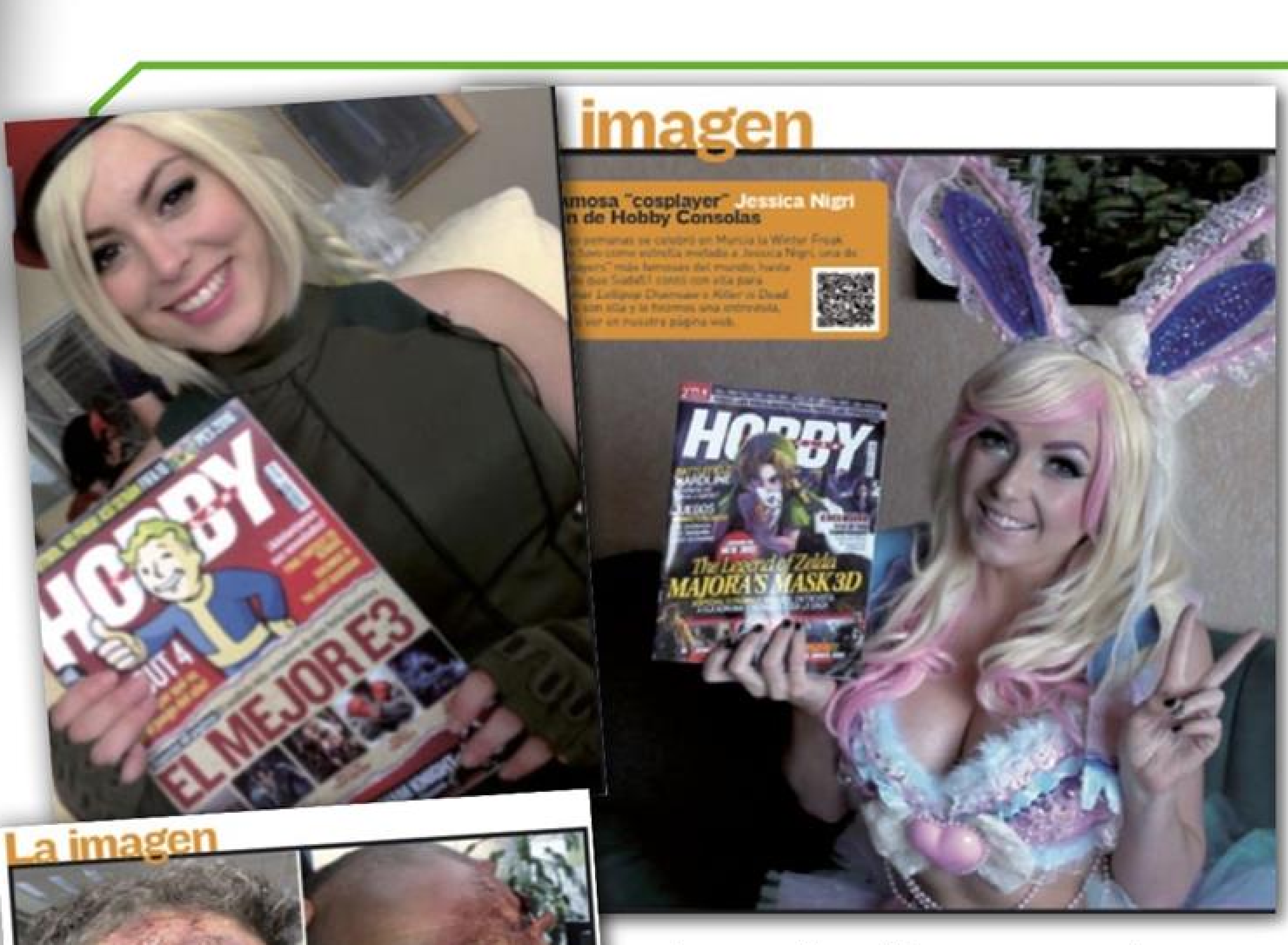
Reportajes muy originales

En esta nueva etapa de la revista apostamos por ofreceros reportajes más "especializados" y menos generalistas. Gracias a ellos conocimos mejor a algunas personalidades clave de la industria, los mejores libros relacionados con videojuegos, datos curiosos... y mucho más.

Consolas, videojuegos, merchandising exclusivo... ¡repartimos cientos de premios!

MUCHOS CONCURSOS

No podían faltar. Los concursos siempre han sido uno de nuestros clásicos y, también en esta época, organizamos numerosísimos sorteos de todo tipo.



Este es el aspecto de Daniel Quesada y David Martínez tras los cierres de edición.

Las bellas... y los bestias

Las mejores "cosplayers" empezaron a desfilar por las páginas de la revista, aportando algo de estilo a las habituales fotos de nuestros redactores, que también se disfrazaban siempre que tenían oportunidad... pero con mucho peor resultado.

GRANDES SUPLEMENTOS

Como complemento a la revista, durante esta etapa os ofrecimos un gran número de suplementos exclusivos. Los temas fueron de lo más diverso, e incluyeron guías completas, reportajes "retro" o recopilatorios de lo más curioso.

marchando una de tapas

Llegamos al final de nuestro repaso a todas las portadas! Estas son las "tapas" más recientes de la historia de Hobby. Modernas, creativas, pero sobre todo, ¡muy ricas!

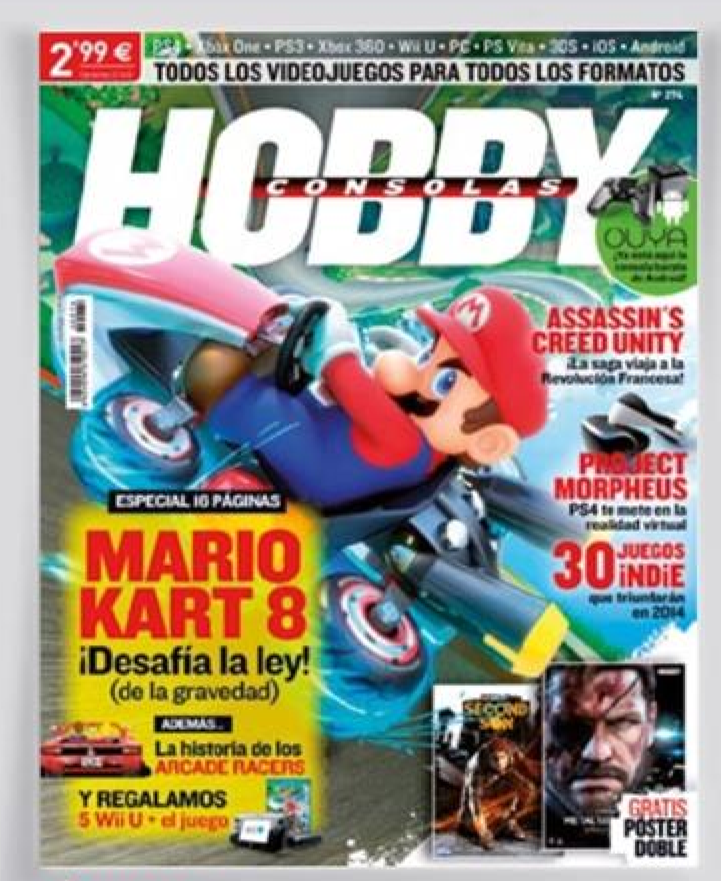
NÚMERO 271. *The Order 1886* prometía exprimir a PS4 como ningún juego anteriormente, lo que le hizo ganarse nuestra primera portada de esta época.

NÚMERO 272. Pudimos probar *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* y hablar con su creador, Hideo Kojima, en exclusiva. ¡Y así os lo anunciamos!

NÚMERO 273. La nueva entrega de *inFamous* fue la gran protagonista de este número, en el que también celebramos el aniversario de *Pac-Man*.

una portada transgresora

NÚMERO 275. Pocas veces en la historia de Hobby Consolas una de nuestras portadas ha mostrado un aspecto tan agresivo. Esta impactante imagen fue la que elegimos para ofreceros toda la información sobre *The Evil Within*, el terrorífico juego de Shinji Mikami, uno de los principales responsables en la creación de *Resident Evil*. Desde luego, la idea de no dejar a nadie indiferente que buscaba el juego fue plasmada también por nosotros gracias a esta inquietante portada.



NÚMERO 274. El nuevo *Mario Kart*, al que le dedicamos un especial de 10 páginas, fue el protagonista de esta colorida portada.

NÚMERO 276. Nuestro ya tradicional paso por el E3 dejó para el recuerdo un impresionante reportaje exclusivo y esta espectacular tapa.

NÚMERO 277. Pagan Min, el villano de *Far Cry 4*, lució así de desafiante en este completísimo número, en el que repasamos lo mejor de Wii U.

NÚMERO 278. El jugador español de basket Ricky Rubio fue elegido como imagen para *NBA 2K15*... ¡y también para la portada de Hobby Consolas!

NÚMERO 279. Entrevista, primeros datos e imágenes en exclusiva... os contamos todo, todo y todo sobre *Resident Evil Revelations 2*.

NÚMERO 280. Motivados por Arno Dorian, así fue nuestro llamamiento a la Revolución que nos proponía la nueva entrega de *Assassin's Creed*.

NÚMERO 281. Tras meses de rumores e incertidumbre, *GTA V* por fin veía la luz en PS4 y Xbox One. ¡Y fuimos de los primeros en analizarlo!

NÚMERO 282. Geralt de Rivia, protagonista de *The Wircher*, posó así en nuestra portada para anunciar la tercera entrega de la saga: *Wild Hunt*.

NÚMERO 283. Era uno de los más esperados, y nosotros pudimos ver, y contaros en exclusiva, cómo lucía el prometedor *Uncharted 4*.

25 AÑOS 1991-2016

¡NUEVA HOBBY CONSOLAS!

Nuevos contenidos • Más páginas • Nuevo diseño

HOBBY CONSOLAS

Nº 300
3,50 €

¡Todo el E3!
GOD OF WAR
¡Kratos, bestial!

Y DESCUBRE LO MEJOR DE LA FERIA

ZELDA BREATH OF THE WILD
Probamos la gran aventura de Link

XBOX ONE S / PROJECT SCORPIO
Microsoft nos pone a jugar en 4K

PLAYSTATION VR
Fecha y primeros juegos

GRANDES NOVEDADES:
Resident Evil 7 • Spider-Man PS4
Watch_Dogs 2 • Gears of War 4
Titanfall 2 • The Last Guardian
Dead Rising 4 • Days Gone
Mass Effect Andromeda

AVANCES
FIFA 17
PES 2017
Los juegos de fútbol hacen la pretemporada

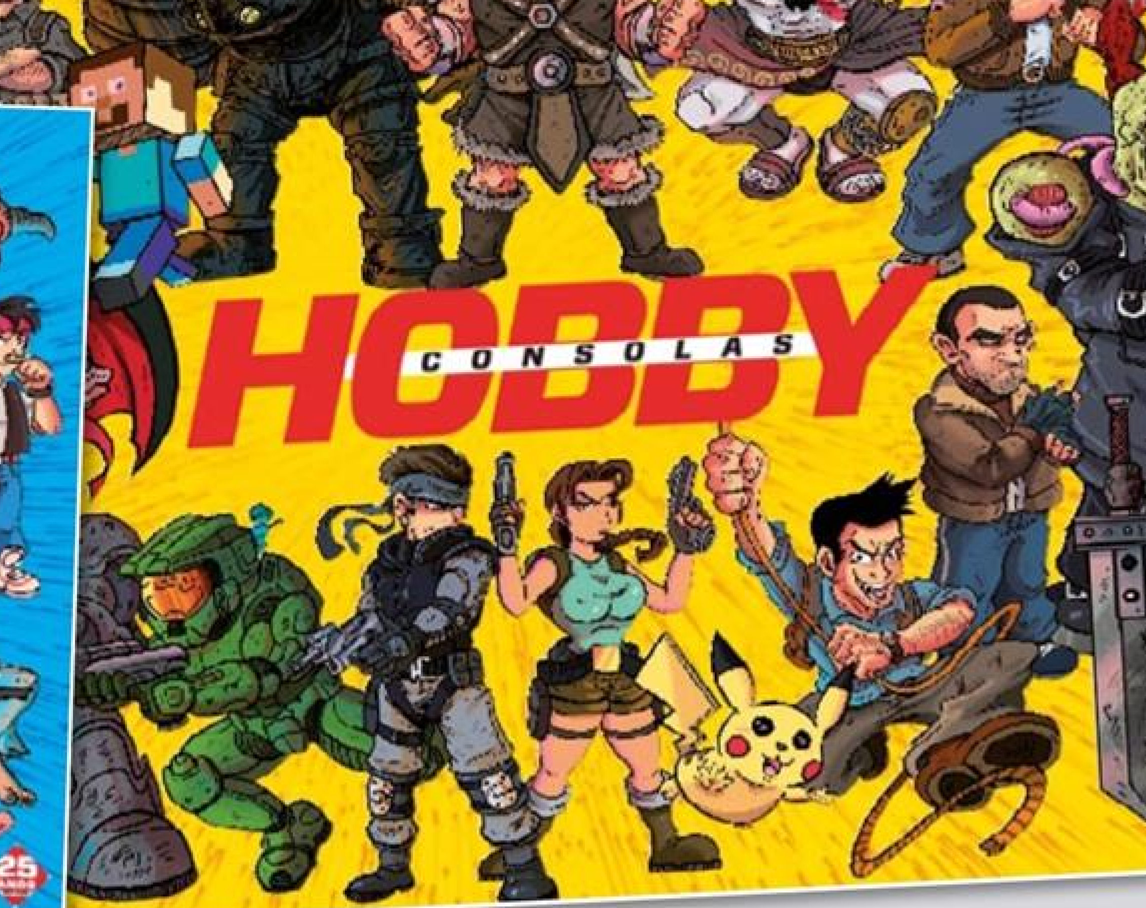
ANÁLISIS
MIRROR´S EDGE CATALYST
Faith mejora el parkour de su aventura original

RETRO HOBBY
DONKEY KONG
El gorila de Nintendo cumple 35 años

SUPLEMENTO GRATIS
La historia de Hobby Consolas (nº 6)

en el paso de los 300

EL NÚMERO 300 fue especial no solo por lo significativo de su cifra, sino por muchos motivos más. La coincidencia de su salida con el E3 hizo que nos sacásemos de la manga un número completísimo y repleto de grandes juegos, entre los que destacamos al nuevo *God of War*, cuya espectacularidad rivalizó duramente con nuestro concurso conmemorativo, en el que sorteamos más de 7.000€ en premios entre todos nuestros lectores. ¿Se podía pedir más?



NÚMERO 284. Celebramos el estreno de *The Legend of Zelda: Majora's Mask* en 3DS con su análisis, un repaso a la saga y una entrevista a Eiji Aounuma.

NÚMERO 285. O conmigo o contra mí. *Battlefield Hardline* no se andaba con medias tintas y, como veis, nosotros nos casamos con nadie.

NÚMERO 286. *Bloodborne* fue el título elegido para ambientar nuestro reportaje especial con los 20 juegos más difíciles de la historia. ¡Casi nada!

NÚMERO 287. Las batallas online de *Star Wars Battlefront* prometían ser épicas, y nosotros pudimos comprobarlo tras jugar por primera vez.

NÚMERO 288. Todo un clásico. La nueva edición del E3, al que dedicamos un especial de 48 páginas, fue el contenido estrella de este numero de la revista.

NÚMERO 289. Las chicas más relevantes del panorama jugón se reunieron para formar parte de un reportaje exclusivo de armas tomar.

NÚMERO 290. Esta impactante imagen de un Snake cubierto de sangre fue nuestra carta de presentación para el análisis de *MGS V: TPP*.

NÚMERO 291. El partido más clásico de los videojuegos, el de *FIFA* vs *PES*, volvía a estar de máxima actualidad gracias a sus nuevas entregas.

NÚMERO 292. Una gran portada para un juego no menos apabullante. *Fallout 4* era tan bueno que hasta sacamos 111 razones para hacerse con él.

NÚMERO 293. Star Wars volvió a protagonizar una portada de la revista con motivo de nuestro análisis de *Battlefront*. ¡Un juego totalmente galáctico!

NÚMERO 294. Para despedir bien el año, en el último número de 2015 incluimos un completísimo reportaje en el que repasábamos a lo más esperado de 2016.

NÚMERO 295. *The Division* tuvo el honor de presentar nuestro cambio de estilo, que se estrenó con motivo del 25 aniversario de la revista.

25 AÑOS 1991-2016
¡NUEVA HOBBY CONSOLAS!
Nuevos contenidos • Más páginas • Nuevo diseño
HOBBY CONSOLAS
Nº 304
3,50 €
¡ASÍ ES NINTENDO SWITCH!
La Gran N sorprende con su nueva consola
GRATIS SUPLEMENTO
La historia de Hobby Consolas
PLAYSTATION VR
¡YA ESTÁ AQUÍ LA REVOLUCIÓN!
▸ Probamos las gafas de realidad virtual de PS4
▸ Puntuamos sus primeros juegos: DriveClub VR, Batman Arkham VR, Until Dawn, Here They Lie...
¡30 PÁGINAS DE ANÁLISIS!
BATTLEFIELD 1
MAFIA III
GEARS OF WAR 4
NBA 2K17
DRAGON QUEST BUILDERS
PAPER MARIO COLOR SPLASH
NÚMERO ESPECIAL
¡Cumplimos 25 años!
REGALAZO 25 PÓSTERS

celebrando nuestros 25 años

EL NÚMERO 304 coincidió exactamente con el 25 aniversario de la salida de Hobby Consolas en los kioscos. Mucho había llovido desde aquel lejano mes de octubre de 1991, pero, como siempre, dimos el todo por el todo para demostraros que no hemos perdido ni un ápice de ilusión... aunque sí ganado algo de espíritu nostálgico. Por ello, entre muchas sorpresas más, os regalamos un suplemento con 25 pósters de los mejores juegos de la historia, y que vosotros mismo elegisteis.

NÚMERO 296. Nathan Drake y Jack Joyce se vieron las caras en nuestra portada con motivo del estreno de *Uncharted 4* y *Quantum Break*. ¡Menudo duelo!

NÚMERO 297. La Realidad Virtual fue la protagonista principal de este número, en el que os hablamos de las diferentes opciones en el mercado.

NÚMERO 298. *Final Fantasy XV* estaba cada vez más cerca, y Noctis no quiso perder la oportunidad de recordarnos que su juego prometía, y mucho.

NÚMERO 299. La guerra entre guerras, o lo que es lo mismo, *Battefield 1* vs *Call of Duty Infinite Warfare*, asaltó nuestra portada de este ejemplar.

NÚMERO 301. Nuestras primeras 4 horas de juego a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* nos dejaron alucinados... y esta gran portada para el recuerdo.

NÚMERO 302. Nos infiltramos en los bajos fondos para traeros la información más exclusiva de *Mafia III*, la nueva entrega de la genial saga.

NÚMERO 303. James Rodríguez, jugador del Real Madrid, saltó a nuestro terreno de juego particular para defender los colores de *FIFA 17* frente a PES.

NÚMERO 305. *Pokémon Sol/Luna* se estrenaba por fin en 3DS y nosotros megaevolucionamos para ofreceros un análisis a la altura de su calidad.

NÚMERO 306. LaUsda cusam nonsequi bea sunt quo eatempo rehenia sed es aut hillabo ratibus, nonsed quas int, sitaqui culpa dolupiet eum sinvene nus nobit, voloreictus voluptat.

bio

ESTE BELLO Y LOZANO madrileño llegó a la redacción de Hobby Consolas en 1998, con 22 cándidos añitos, y toda la ilusión del mundo.

SU PRIMERA ETAPA en HC apenas duró un año, para saltar a PlayManía, donde fue chico para todo, jefe de sección y redactor jefe durante 14 años.

EN JUNIO DE 2017 se cumplirán cuatro años de su regreso a Hobby Consolas.

de gestor a redactor en hobby consolas

por **ALBERTO LLORET**

Como otros muchos compañeros que están o han pasado por Hobby Consolas, mi llegada a la revista se remonta a principios de 1998, tras ver una oferta de trabajo en el HC#78, pág 136.

Estaba en el último semestre de gestión y administración... y lo cierto es que no me quería dedicar a ello. Me llamaba mucho más la que había sido mi pasión de toda la vida, desde que entró en casa un ZX 81 con 1 Kb de memoria. Había jugado a un gran número de sistemas, sin hacer ascos a juegos en cinta, diskette, cartucho o CD. El mencionado anuncio era bastante escueto, y venía a pedir que nos "vendiéramos", que contáramos que sistemas teníamos, géneros favoritos... un texto libre y un tanto informal para una oferta de trabajo. Me marqué un par de folios por las dos caras, con la letra "bien apretada", en los que intenté resumir un poco quién era entonces. Recuerdo enseñarle la carta, con toda la vergüenza del mundo, a la que por entonces era mi novia (hoy ya esposa... como pasa el tiempo), y echarla al buzón con toda la ilusión del mundo... pero como quien juega a la lotería.

El padre de PlayStation, Ken Kutaragi, ha sido sólo uno de "los grandes" que he podido conocer. Hideo Kojima, Michel Ancel, Katsuhiro Harada, Yuji Naka, Fumito Ueda...

Pero, sobre todo, recuerdo el día en que sonó el teléfono y la secretaria de la redacción, Ana Torremocha, preguntó por mí. Recuerdo los nervios al apuntar la dirección y las indicaciones sobre cómo llegar al polígono donde estaba Hobby Press, donde me esperaban para hacer una prueba. Recuerdo, aún más nítidamente, el nudo en la tripa durante el viaje de más de una hora para llegar a la redacción. Recuerdo a la teniente Ripley bajando a buscarme (imposible adivinar entonces que sería ella quien me enseñaría el oficio). Recuerdo el distendido ambiente que había —se habían caído los servidores y no podían trabajar—, con gente con la que no había intercambiado una palabra en mi vida, pero a la que ya *conocía*, haciendo "el indio" con Game Boy Camera. Recuerdo el juego que elegí, *Bushido Blade*, para redactar la prueba escrita. Recuerdo estar escribiendo el texto y cómo Miguel Alonso, el "abuelo" maquetador de Nintendo Acción, se acercó para darme ánimos. Recuerdo la batería de preguntas que hice al terminar ("¿cómo sacáis las capturas?"), y cuando me presentaron a Amalio Gómez, el director, en su despacho... Lo recuerdo todo como si fuera ayer.

Recuerdo el día que hice la prueba, el ambiente, como si fuera ayer. Me fui soñando con trabajar en aquella redacción.

Y es que casi 20 años en la editorial, realizando un trabajo que te gusta, dan para eso: muchos recuerdos imborrables. Si rememoro mi faceta viajera, la primera salida fue a Montpellier, para ver *Rayman 2*. Un viaje que recuerdo con cariño porque refleja cómo era el sector entonces y cómo ha cambiado: cruzamos la frontera en el coche de uno de los trabajadores de Ubisoft (yo "cagado" de miedo, porque tenía el DNI caducado) y, al llegar, me tocó compartir habitación de hotel con Paco Delgado, compañero de MicroManía (ambas cosas impensables hoy día). Tras ese bautismo de fuego, he tenido la suerte de asistir a un pintoresco pueblo germano para la presentación de *Ocarina of Time* (y al mes siguiente hacer el análisis del juego, en las oficinas de Nintendo, mi única portada en la primera etapa en HC), visitar EE.UU., Canadá o Japón, donde conocí al Team ICO antes de lanzar su primer juego. He compartido mesa con el "endiosado" Yuji Naka antes de lanzar *Sonic Adventure* en Dreamcast; he conocido al megasimpático padre de PlayStation, Ken Kutaragi, que me descolocó con su cercanía; e incluso he arrancado sonrisas a Hideo Kojima con preguntas capciosas. He asistido a las grandes ferias y presentaciones con locas actividades (yo también me tiré en paracaídas... aunque aterricé a lo meteorito de Superman por "ancho de huesos").

Imposible recordarlo aquí todo y agradecer a todos los que han pasado por mi vida en este tiempo: compañeros, amigos y gente de la industria que, de un modo u otro, me han ayudado a ser mejor profesional (sigo renunciando a la palabra periodista). Pero sobre todo a vosotros, queridos lectores, porque nada hubiera tenido sentido si no hubierais estado ahí. Gracias por compartir todo este tiempo con nosotros... y por los meses que aún nos quedan juntos.

HOBBY CONSOLAS

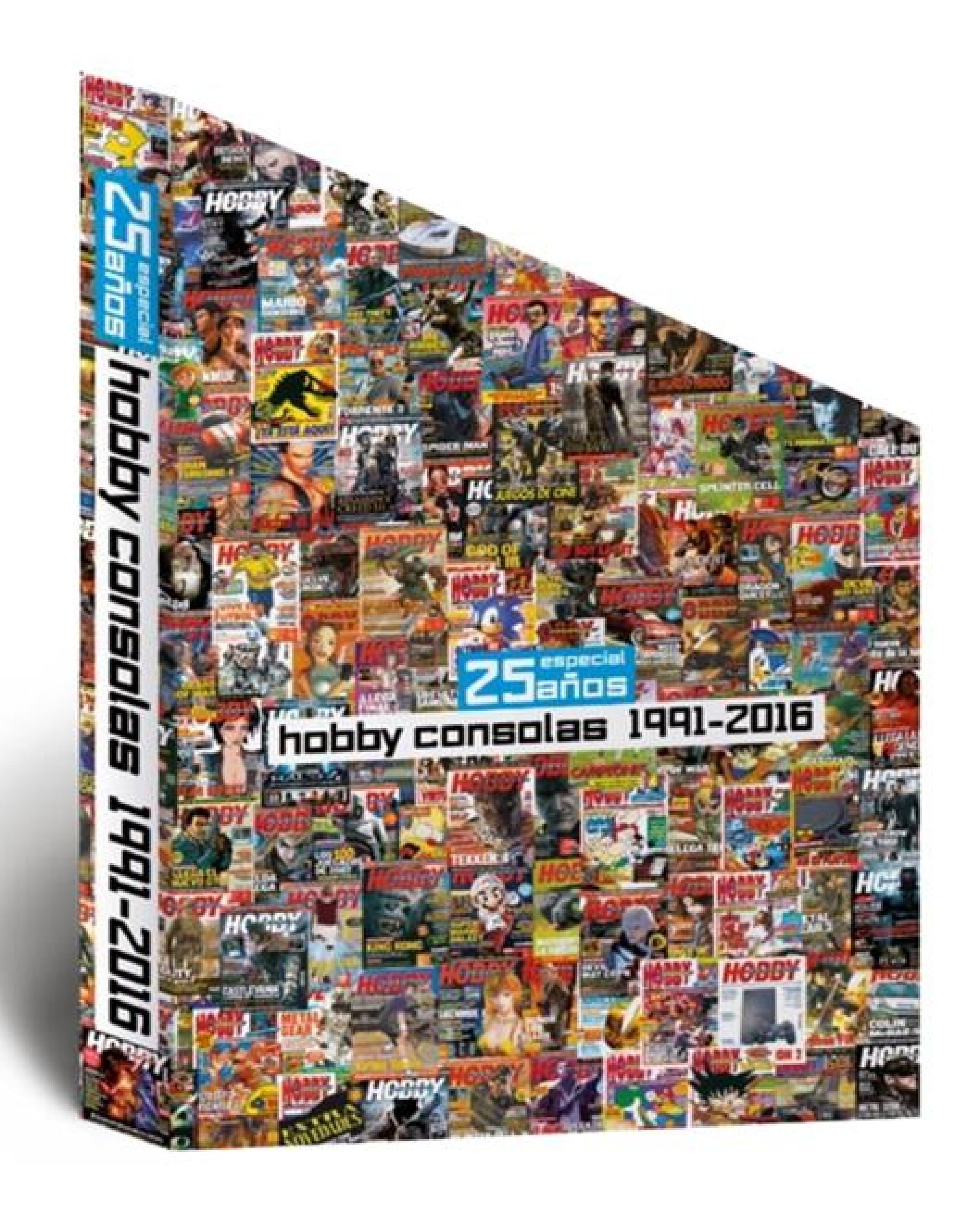
plan de la colección

Nº 1 (HC 295): Años 91/92/93
Nº 2 (HC 296): Años 94/95
Nº 3 (HC 297): Años 96/97
Nº 4 (HC 298): Años 98/99
Nº 5 (HC 299): Años 2000/01
Nº 6 (HC 300): Años 02/03
Nº 7 (HC 301): Años 04/05
Nº 8 (HC 302): Años 06/07
Nº 9 (HC 303): Años 08/09
Nº 10 (HC 304): Años 10/11
Nº 11 (HC 305): Años 12/13
Nº 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número, aprovecha nuestra **oferta de suscripción**:

12 números de Hobby Consolas + archivador para la colección por solo

33,99€



Y también puedes comprar el archivador aparte por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**

¡MUCHO MÁS QUE VIDEOJUEGOS!

GAME

AMPLIA TU EXPERIENCIA Y DISFRUTA DEL MEJOR MERCHANDISING

¡SÓLO EN GAME!

TU MEJOR OPCIÓN DE COMPRA
¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

CALENDARIO
2017
HOBBY
CONSOLAS
RESIDENT EVIL
biohazard
THE LEGEND OF
ZELDA
BREATH OF THE WILD
MASS
EFFECT
ANDROMEDA
TEKKEN 7
SCALEBOUND
Shenmue III

HOBBY CONSOLAS
RESIDENT EVIL
biohazard
ENERO
L M X J V S D
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23/30 24/31 25 26 27 28 29
FEBRERO
L M X J V S D
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28
© CAPCOM CO., LTD.

MARZO

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

HOBBY CONSOLAS
GOD OF WAR
ENERO
L M X J V S D
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23/30 24/31 25 26 27 28 29
FEBRERO
L M X J V S D
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28
MARZO
L M X J V S D
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31
ABRIL
L M X J V S D
1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30
MAYO
L M X J V S D
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31
JUNIO
L M X J V S D
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30
JULIO
L M X J V S D
1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24/31 25 26 27 28 29 30
AGOSTO
L M X J V S D
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31
SEPTIEMBRE
L M X J V S D
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30
OCTUBRE
L M X J V S D
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23/30 24/31 25 26 27 28 29
NOVIEMBRE
L M X J V S D
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30
DICIEMBRE
L M X J V S D
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31

MAYO

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

JUNIO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

© 2016 ELECTRONIC ARTS INC.

JULIO

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

AGOSTO

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

TEKKEN™ 7&©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

HOBBY CONSOLAS
SCALEBOUND
SEPTIEMBRE
L M X J V S D
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30
OCTUBRE
L M X J V S D
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23/30 24/31 25 26 27 28 29
Xbox © 2017

NOVIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

DICIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

HOBBY
CONSOLAS
Este calendario se regala conjunta e inseparablemente con el número 306 de Hobby Consolas

SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS

12 números de Hobby Consolas (Edición en papel + edición digital)
+ Guía Oficial Completa de Final Fantasy XV

Guía disponible el 29 de noviembre.
Hasta ese día no podremos enviarte tu regalo

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En **ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas**
Por teléfono en el **902 540 777**
Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Mas.
Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta.
En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid.
No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.

¡Vive un Mágico Viaje por los Siete Años de Aventuras de Harry Potter™!

Harry Potter™

Dos juegos clásicos
en un solo disco
remasterizados para PlayStation®4

Ya a la venta

LEGO HARRY POTTER: YEARS 5-7 software © 2016 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2016 The LEGO Group. HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. "PS", "PlayStation" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

WB Games LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s16)